GRAND LUXE

ЄON




MiG-00

FÖRORD

DET ÄR MED stor glädje som författarna har nöjet att presentera den andra reviderade upplagan av Eon. I denna upplaga har många mindre fel korrigerats, en hel del nytt material tillkommit och formgivningen har dessutom snyggats upp.

Att se tillbaka på allt som hänt sedan 1996, då den första upplagan av Eon kom ut, är mycket intressant. Eon har relativt snabbt etablerat sig som det ledande svenska rollspelet. Det är tack vare en trogen och engagerad publik som vi på Neogames har haft möjligheten att publicera en stor mängd moduler till Eon. Förhoppningsvis kommer detta ömsesidiga förhållande att erbjuda många fler upplevelser i fantasyvärlden Mundana.

Revideringen av denna upplaga syftar till att befästa Eon position som det ledande fantasyrollspelet på marknaden, något som också har uppmärksammats av inte minst Dagens Nyheter. Det som också följer i och med revideringen är Eons fortsatta liv och utveckling till att verkligen bli det totala rollspelskonceptet, med information om det mesta man kan önska sig av ett fantasyrollspel.

Som tidigare så har vi låtit våra honnörsord ”realism” och ”spelbarhet” fått styra. Genom erfarenhet vet vi nu att de allra flesta uppskattar denna känsla av trovärdighet som finns i Eon. Med en så stor publik som Eon har så är även spelbarheten förverkligad.

Som tidigare nämnts är vår förhoppning att Eon skall lyckas förmedla den känsla och den stämning som genomsyra fantasyvärlden Mundana, med alla dess invånare, konflikter, intriger, glädjeämnen, sorger och mångfald.

Författarna,
Göteborg, november 2000

ЄON™

Andra reviderade upplagan, ISBN 91-8912801-X



GÖTEBORG
WWW.NEOGAMES.SE

PRODUKTION

Carl Johan "*Du behöver ju inte gnissla!!!*" Ström

KONSTRUKTION

Marco *"Det är skönt med en personlig sfär"* Behrmann
Carl Johan *"Vackert… perfekt… är ord man kan använda"* Ström
Krister *"Två dagar är fler än inga dagar"* Sundelin

MED HJÄLP AV

Emil *"Du hinner förmodligen inte läsa detta…"* Björnson
Linda *"Men hästar har ju spetsiga öron!"* Carlson
Martin *"Jag är felciterad"* Fröjdh
Peter *"Filijocka!"* Janevik
Dan *"Inga problem att lägga in mig"* Johansson
Gorm *"Sann realistisk optimism"* Lind
Roger *"Vadå, ännu fler monster!?"* Lindström
Ola *"Vi har köpt kannibalgafflar"* Nilsson
Peter *"Matematik och magikonsult"* Scheffka
Johan *"Jag måste in på kreditlistan!"* Söderström
Benny *"Rullebör?"* Åkesson

TACK TILL

Johan *"Vill inte hålla upp er"* Berg
Ulf *"Det är ljust ute!"* Bergqvist
Mikael *"Mikael Brännmark här"* Brännmark
Pär *"Vilken monsterhäftapparat!"* Eriksson
Tomas *"You lucky bastard!"* Friberg
Staffan *"I'll Bet It Is!"* Gustavsson
Björn *"Nja, det är ju inte riktigt korrekt…"* Hellqvist
Robin *"Jag glömde tänka"* Hermansson
Dan *"När kommer pengarna?"* Hörning
Mats *"Minnet är bra, men kort"* Liljegren
Torbjörn *"O store rollpersonsslaktare!"* Lindblad
Svenn-Tore *"Passions"* Mauseth
Johan *"Inga fler antydningar!"* Salomonsson
Anton *"Jag har adopterat ett skogstroll"* Silverberg
Mattias *"Magic"* Svendsen
Roger *"Strulat ett tag med en formel"* Svensson
Anton *"Sluta stånka, Robin!"* Wahnström

REDIGERING

Carl Johan *"När får jag åka hem?"* Ström
Marco *"Kompostering i bilen"* Behrmann

LAYOUT

Carl Johan *"Så här, så här och så här!"* Ström
Daniel *"Jag hade då inte gjort på det viset"* Lehto

ILLUSTRATIONER

Freddy *"Jag beställer tid"* Andersson
Magnus *"Tjo!"* Fallgren
Michael *"Jag har slut på pennor"* Gullbrandson
John *"Juckande lejon"* Hellervik
Niklas *"Kallar du det här hårdrock!?"* Johansson
Magnus *"Jag heter Mojo!!!"* Olsson
Felícia *"Jag gillar avlånga apparater"* Fortes
Ola *"Julstämning"* Nilsson
Lars *"Mer våld?"* Nordbeck
Per *"Hur många vill du ha?"* Simonsson
Monica *"Paraply när man seglar?"* Soldinger
Christan *"Alright!"* Svalander
Ann-Christin *"Spjonk!"* Svensson

OMSLAGBILD

Keith *"I tell you what…"* Parkinson

KORREKTURLÄSNING

Mikael *"Jag är våldsamt intresserad av drakar!"* Brännmark
Anders *"Jag skall göra en hob-hjälte!"* Carlsson
Sarah *"Men stoppa in den någon gång!"* Geijer
Andreas *"Jag har inte kunnat tänka riktigt klart"* Johansson
Christian *"Skojar du?"* Johansson
Dan *"Kom ihåg mig också"* Johansson
Torbjörn *"För all framtid befläcka Neogames rykte"* Lindblad
Johan *"Alzheimers-spjut?!?"* Söderström
Mikael *"Skinnbyxor, bar överkropp och slagsvärd"* Wärlander

SPELTESTARE

Marco *"Häll bensin i rumpan på dom"* Behrmann
Anna *"Kilten"* Bergman
Lars *"Jägarn"* Bergström
Ulf *"Roa mig!"* Bergqvist
Marcus *"Äter för mycket"* Carlsson
Frederik *"Jag är nog lite av ett troll!"* Christiansen
Lasse *"Evil"* Eriksson
Peter *"Det är ju för fan osannolikt!"* Janevik
Christian *"Kan du faxa rollformulär?"* Johansson
Hans *"Har du inget som ger mer skada?"* Johansson
Richard *"Öron…"* Johansson
Pär *"Vad fan gör jag här?"* Jonsson
Tobias *"Tre Tab om dagen"* Kleveland
Peter *"Äsch-skridsko"* Kärrberg
Johan *"Bävern luktade fisk"* Lagerström
Björn *"Fan jag glömde lansen"* Larsson
Mats *"Kritisk kritiker"* Liljegren
Gorm *"Kan jag komma in och roffa åt mig?"* Lind
Magnus *"Va…?!"* Lindström
Roger *"Misslor, vad är det för trams?"* Lindström
Ola *"Skall jag äta upp dig?"* Nilsson
Linda-Marie *"Jag gör en bösibös-bös"* Nordström
Fredrik *"Kan inte spela, har fått en sparc"* Robertsson
Peter *"Detta fattar jag inte…"* Scheffka
Anton *"Jag är bäst!"* Silverberg
Fredrik *"Vill vara stor stark nordlänning"* von Strandsky
Jan *"När spelar vi?"* Svensson
Joachim *"Sound of Silence"* Swan
Björn *"Bara fyra lönnmördare?"* Söderstedt
Ulrika *"Svarta kläder och barfota"* Söderstedt
Vladimir *"En fråga bara…"* Tabak
Christian *"Mera kvasr, för fan!"* Teike
Carl *"We need bigger guns!"* Wanglöf
Bill *"Hej det är Bill!"* Vedin
Benny *"Vad betyder 'bös'?"* Åkesson
Mikael *"Jaha…?"* Ögren

TRYCK

Elanders Svenskt Tryck, Surte

Det regnade ganska kraftigt den eftermiddagen när fyra personer tog in på värdshuset Den Glada Ankan. Uppenbarligen var det ett ganska ovanligt väder för att vara Asharina – det hade regnat i två dagar i sträck. Consaber var däremot känt för sin regnighet och de fyra var därför vana vid regn. I Alarinn, Kiyonas hemland, fanns det ett ordspråk som sade 'om man kan se andra sidan av sjön kommer det snart att regna, om man inte gör det så regnar det redan'. Således var de ganska väl förberedda för vädret och stördes inte av det.

Personerna skilde sig markant från mängden – dels hade de varit ute i regnet och dels var de klädda i ylleklåder som var relativt ovanliga i Asharina.

Den första man lade märke till var riddar Frederick de Luvien av Dunbaton, en ståtlig och långhårig herre, med välansat skägg och en röd tabard med en heraldisk drake broderad framtill över en tunika av sabriskt snitt. Vid sidan hängde ett långt svärd, i det vita bältet satt en dolk, stövlarna hade sporrar och en silverkedja hängde om halsen. Det var ingen tvekan om att Frederick de Luvien var riddare – en sabrisk riddare, till råga på allt. När baronessan av Salston Tor, magister Rafali av trollkarlshuset Duncreigh, lyfte av sig ridkappan avslöjade hon det fotsida långa håret och ett underligt sandbrunt plagg, närmast liknande en morgonrock med huset Duncreighs vapensköld broderad på vänster sida av bröstet. Det var dock inte så mycket utseendet som drog blickarna till sig som hållningen – detta var en adelsdam – men hon hade uppenbarligen makt av ett helt annat slag.

Nästan omedelbart var värdhusvärden framme hos de nyanlända gästerna när de steg in i värdshuset. ”Go'afton, min dam och herre”, sade han och bugade sig. ”Mitt namn är Arni och det är jag som är värd för detta etablissemang. Vad önskas? Rum för natten? Middag? Sivani lagar den bästa maten i dessa trakter.”

”Två rum, herr Arni”, sade riddaren kort. ”Och middag för fyra.”

”Vi har flera lediga rum, min herre, alla är nyfejade och...” Arni gjorde en paus när tankeverksamheten kom igång. ”Middag för fyra? Men, ni är ju bara två...?” Arni såg ut som en parodi på förvåning.

Riddaren lade sin hand på värdshusvärdens axel. ”Middag för fyra. Förutom hennes nåd Rafali, har jag en väpnare och en... livskamrat att husera också.”

Arni såg bara mer förvirrad ut. Med ena handen pekade han på Rafali och den andra i kors på riddaren. ”Så ni... och hon... inte...?” Arni samlade snabbt ihop sig och nickade. ”Två dubbelrum och middag för fyra. Bra så?” Riddaren nickade, och Arni gick med sin rullande gång in i köket. ”Två riddarsällskap, två besvärjare och en dvärg”, mumlade han, ”det fattas bara att det kommer in en alv också...”

Frederick och Rafali tittade betänksamt på varandra och nickade enstämmigt. ”Det är nog bäst om jag går och varnar Kiyona”, sade Rafali.

Rafali hann inte komma mer än några fot mot dörren innan nämnda Kiyona och väpnaren Mulc kom in genom dörren. Mulc var klädd i en tunika och en mindre prålig variant av riddarens tabard. Pottfrisyren, finnarna och det överdimensionerade svärdet fick honom att se tämligen löjlig ut. Han bar på en ganska omfattande packning som han ställde ner på golvet.

Kiyonas kläder skilde sig inte bara från det ashariska modet, utan även från det sabriska. Hon var klädd i en stor, grönrutig yllepläd, vikt och veckad så att den låg som en kort kjol ner till strax nedanför knäna. Det överblivna tyget ovanför bältet var svept som en mantel över axlarna. I bältet hängde ett långt och rakt svärd i en träskida. Två långsmala och spetsiga öron syntes genom det långa och våta håret.

Alverna är kända för att deras blickar förnimms och att de själva känner när de är iakttagna. När Kiyona svepte med blicken över rummet var det som om de få gästerna i skänkstugan kände en kall hand i nacken och vände blicken mot Kiyona. De visste omedelbart vad hon var för något – hon hade inte behövt visa sina spetsiga öron för att bevisa att hon tillhörde alvsläktet. Kiyona rös till när hon kände gästernas misstänksamma blickar.

Riddaren vände sig först till väpnaren. ”Alla plikter avklarade?” Mulc nickade. ”Allt är avklarat, sir”, sade han med en röst i målbrottet. ”Jag såg till att stridshingsten fick extra havre.”

”Bravo, pojke”, sade riddaren och gick fram till Kiyona. Han lade armarna om henne och böjde sig ner mot henne. ”Bara så du vet, scéalta-iri”, viskade han, ”det finns tydligen en dvärg här ikväll.”

”Rik'cha”, svor Kiyona tyst för sig själv, men riddaren hörde det i alla fall och suckade.

* * *

Arni kom ut från köket. ”Mitt herrskap, middagen kommer att ta lite tid”, sade han. ”Om ni vill följa mig så ska jag visa er till era rum?” När riddaren nickade gick Arni bort mot en dörr i bortre ändan av skänkstugan. Han försvann in genom den och hela sällskapet följde efter. Innanför dörren fanns en korridor som svängde tvärt åt vänster efter två dörrar. Precis vid kröken stannade Arni upp och öppnade en dörr till höger.

”Damernas rum”, sade han och öppnade sedan dörren rakt fram. ”Och herrarnas rum. Jag hoppas att ni kommer att trivas. Det finns vatten att tvätta bort vägdammet – f'låt, leran – och rena handdukar. Middagen är klar om stund eller så.” Utan att vänta på artighetsfraserna gick Arni förbi hela sällskapet tillbaka till skänkstugan.

”Mulc, se till att få ordning på vår packning, är du snäll”, sade riddaren.

”Ja, sir!”, svarade Mulc utan tvekan och försvann in i ”herrarnas rum” med riddarens packning. Rafali gick snabbt in i damernas. Riddar Dunbaton och Kiyona stod kvar i korridoren, han fortfarande med armen över Kiyonas axlar. Kiyona såg upp mot riddarens ansikte och strax därefter stod de omfamnade i en lång och intensiv kyss. Rafali kom ut från damernas rum och betraktade dem en stund utan att de tog någon notis åt henne.

Rafali tittade sedan in till Mulc som arbetade med riddarens packning och bäddade hans säng. Hon började stoppa sin långskaftade pipa och frågade eftertänksamt: ”Mulc, kan du hålla dig i skinnet om du blir tvungen att sova med en kvinna?”

Mulc tvärstannade i bäddningen. ”Min fru?”, sade han förvånat. Rafali pekade med pipan ut mot korridoren genom den öppna dörren, där man tydligt såg hur Kiyona och Dunbaton fortfarande omfamnade varandra. ”Jag förstår, min fru”, sade Mulc lågt. ”Och jag ska hålla mig i skinnet. Tror ni att jag behöver bädda fru Kiyonas säng också?”, frågade han, ganska övertygad om att hans herre och dennes livskamrat inte skulle kunna hålla sig i skinnet.

Rafali bara log. ”Jag har en känsla av att det egenligen inte behövs, men gör det i alla fall, för syns skull.” Mulc nickade och fortsatte sina sysslor. Den plötsliga aktiviteten fick Kiyona och riddaren att slita sig från varandra ett ögonblick. Rafali knuffade in Mulc i hennes rum. ”Ha det så trevligt”, sade hon med ett okynnigt leende, gick snabbt in i sitt rum och stängde dörren innan Kiyona eller Dunbaton hann protestera.

Kiyona och Dunbaton tittade förvånat på den stängde dörren och sedan på varandra. ”Tror du att de såg oss?”, frågade Kiyona, och båda skrattade åt den korkade frågan.

* * *

När de något senare kom tillbaka till skänkstugan – rena, varma och torra – höll middagen på att serveras av en tjänsteflicka. Pliktskyldigt började Mulc hjälpa till att servera, tills dess att riddaren avbröt: ”Sitt ner, Mulc, och låt värdshusets folk göra vad de är anställda för!” Mulc tittade förvånat på sin herre och satte sig lydigt ner. Han väntade dock tills alla andra hade blivit serverade innan han lät flickan servera honom. Hon böjde sig ner väldigt nära väpnaren – lite närmare än nödvändigt för att servera honom – och skickade en lång blick mot honom. Mulc visste inte vad han skulle göra, särskilt som han kände hur hans herre och dennes reskamrater betraktade scenen. Han kände hur kinderna blossade upp.

Räddningen kom i form av en röst bakom honom, vid dörren mot rumslängan. ”Riddar Dunbaton!?”, utropade en lång, rak, kraftig och förvånad tempelriddare på asharinsk jargiska. ”Vad i Cirzas namn gör ni här?”

Dunbaton reste sig snabbt och omfamnade baronen i glädje. ”Daaks välsignelse, min baron! Ett sånt



sammanträffande!” De båda adelsmännen avbröt kamratkramen och betraktade varandra på armslängds avstånd. ”Ni ser friskare ut än då jag lämnade er, min baron”, sade riddaren.

Baron Cerec Tzorcelan spände högerarmen med ett leende. ”Jodå, armen är lika stark som innan ni bröt den i era förbålda sabriska kamplekar!”, sade han och skrattade. Riddaren skrattade lika högt och dunkade den längre och kraftigare baronen i ryggen. ”Ni verkade tycka om dem när ni var där, min baron.”

Borta vid dörren stod fyra andra personer och betraktade återföreningen. En av dem hade en lätt uttråkad min och en annan, en kraftig dvärg, betraktade sällskapet med ett uttryck av ogillande. Jac Vobar, mannen med den uttråkade minen, kom snabbt till saken: ”Är vi alla klara med rygg-dunkandet än, så att vi kanske kan äta nå'n gång innan vintern hinner komma!?”, sade han med sin vanliga avsaknad av finkänslighet.

Kommentaren fick baron Cerec Tzorcelans uppmärksamhet, men inte på det avsedda sättet. ”Mina herrar”, började baronen och sträckte armen mot bordet, ”får jag presentera riddar Frederick de Luvien av Dunbaton från Consaber, en av mina få övermän och den som bröt armen på mig förra året.” Alla utom Jac Vobar bugade sig inför riddaren, som nickade tillbaka. ”Vidare presenterar jag magister Rafali av trollkarlshuset Duncreigh.”

Dunbaton avbröt; ”Och numera baronessa av Salston Tor”, sade han.

”Baronessa?”, frågade Tzorcelan. ”Mina gratulationer, min fru.”, sade han och bugade sig medan Jac Vobar suckade djupt och gömde ansiktet i händerna, fylld av skam vid minnet av ett fullkomligt misslyckat förförelseförsök förra gången de träffades. Rafali neg åt baronens håll.

”Och vidare”, fortsatte baronen, ”Kiyona Nentari vhic Dah'Touin t'an Kornay, alv av Léarams stam.” Kiyona bugade sig kort men undvek deras blickar. ”Mitt herrskap, och mina damer”, fortsatte Tzorcelan och svepte med armen över sällskapet i korridoren, ”detta är herr Drevegan Järnhandske”, som svarade med en uppgiven nickning, ”och trollkarlen Maxander den Magnifike. Herr Jac Vobar och mäster Kharzim klan Ghor den Väldige känner ni sedan våra tidigare eskapader.”

Rafali höjde roat på ett ögonbryn. ”Maxander den Magnifike?”, frågade hon skeptiskt med ett snett leende samtidigt som hon studerade trollkarlens ovanligt färgrika och pråliga kläder.

”Till er tjänst, min fru”, sade Maxander och genomförde en klumpig döende-svanen-bugning. Jac flinade och skrattade. Rafali sade ingenting, utan skakade bara på huvudet, något som irriterade trollkarlen mycket. Han lyfte blicken i en föraktfull fnysning.



Dunbaton avslutade presentationen: ”Mitt herrskap, detta är min väpnare Mulc.” Så vände han sig mot baronen igen. ”Min baron, har ni lust att göra oss sällskap vid middagen?”

”Gärna, riddare”, svarade Tzorcelan och vände sig mot köket. ”Värdshusvärd!”, skrek baronen med myndig stämma. Den korte och runde herr Arni kom ut från köket och blickade åt Tzorcelans håll. ”Ers nåd, vad kan jag stå till tjänst med?”

”Skulle ni vilja vara så vänlig att flytta ihop mitt bord med riddarens?”

”Naturligtvis, ers nåd”, svarade Arni och försvann in i köket. Strax kom han ut igen med en piga och en köksdräng och flyttade på bord och stolar. En kort stund senare var två bord hopslagna till ett långbord, med baronen och baronessan vid varsin kortända, varande högst i rang och därmed också bordets värd respektive värdinna.

* * *

Tzorcelan samtalade på det alviska språket Felya med Kiyona, Drevegan drack suckande sin öl under tystnad och Kharzim tittade med bister misstänksamt mot alvkvinnan. Maxander kommenterade på sitt dryga sätt den bristande kvaliteten på maten och Mulc kastade flyktiga blickar mot tjänsteflickan. Dunbaton log för sig själv över hela situationen.

Jac Vobar satte sig snabbt och föga oväntat i händelsernas centrum genom att återge torneringen i Uriens för ett år sedan, fast ur sin egen högst personliga synvinkel. Han parodierade händelserna riktigt bra – såpass bra att de båda riddarna, vars kämpalekar han förlöjligade, tjöt av skratt. Kiyona förblev tyst, då hon inte förstod jargiska, liksom Drevegan som dock hade helt andra skäl än språkliga.

⋆ ⋆ ⋆

Jag visste inte att det fanns ett ashariskt trollkarlsgille", sade Rafali till Maxander i ett av de sällsynta tillfällen då Jac tystnade.

"Äh... självklart – ni förvånar mig genom att inte hört talas om det i ett så närbeläget land som Consaber", svarade Maxander med en arrogant handrörelse. "Till och med sabriska nordbönder torde ha hört om oss, men jag förmodar helt enkelt att det bara är sydlanden som är någorlunda civiliserade..."

"Tag dig i akt, Maxander," avbröt Tzorcelan, "både Salston Tor och Dunbaton ligger i Consabers nordland och jag har en känsla att både baronessan och riddaren är tämligen stolta över att de kommer därifrån." Tzorcelan tog en eftertänksam klunk av sin öl. "Dessutom blir conrier mycket irriterade över folk som inte vet sin plats..."

"Veta sin plats, jo, den var bra!", fortsatte Maxander i samma högljudda stil. "Med alviska frillor och allting..." Han kom inte längre innan Dunbaton slog handflatan högt i bordet och hans ilskna blick tystade trollkarlen. Kiyona såg undrande på Dunbaton som snabbt översatte diskussionen till alviska och Maxander rös till när alvkvinnan tittade på honom med en iskyla i blicken som kunde frusit solen.

Kharzim knuffade trollkarlen i sidan med ett brett leende. "Oroa dig inte", sade han, avsiktligt på sabriska så att alvkvinnan skulle förstå, "hon ska ta sig förbi mig först."



"Ru'cha, tan'ne'ariavhean!", fräste Kiyona ilsket och ögonen drog ihop sig.

Kharzim skakade stilla på huvudet och läppjade sin öl. "Nåja, det är trevligt att alverna kallar oss efter vårt språk", sade han stillsamt med sin kraftiga röst, "även om de är otrevliga i övrigt."

"Faktiskt inte, mäster Kharzim", började Maxander på sitt omständliga vis, ovetande om Tzorcelans, Rafalis och Dunbatons oroade blickar, "faktum är att alviskans 'ru'cha' är en hopdragning av de alviska orden för 'kort' respektive 'bred' och inte alls lär ha något att göra med det dvärgiska uttalet av 'rukh' eller något dylikt."

Kharzim satte sin öl i vrångstrupen. "Kort och bred!?", ropade han så högt så det tystande i hela värdhuset. Maxander nickade finurligt. "Du menar att de kallar oss något så förolämpande som 'kort och bred'?!! Vid alla Ghors yxor – det var droppen!" Kharzim sträckte sig tvärs över bordet och hötte med fingret åt Kiyona. "Du tar tillbaka det där omedelbart, din spetsörade slyna annars ... AAAJ!!!"

Utropet av smärta kom av att Kiyona tagit tag i dvärgens tumme, böjt den bakåt och tryckt ner den på dvärgens sida av bordet. Det var ett enkelt grepp som rätt utfört gör fruktansvärt ont – till och med för en sturskt dvärg. Dvärgen kom loss efter bara några sekunder och kom över bänken, fick tag i sin kraftiga dvärgayxa och dängde yxhuvudet i bänken. Kiyona for från sittande till knästående på bänken snabbare än någon hann reagera och hennes långa svärd for ur skidan. Dunbaton kopplade snabbt ett grepp om Kiyonas midja, samtidigt som Tzorcelan och Jac greppade tag i dvärgens kläder, bälte och person. Trots att de var två stycken starka män hade de problem med dvärgens styrka och framför allt stenhårda vilja. Mulc gjorde sig klumpigt beredd att försvara sin herre med dolken, utifall att Jac och Tzorcelan misslyckades.

Rafali höjde rösten, pekade på Maxander och sade: "Nu tar vi det lugnt, och du, din arrogante fåne tar tillbaka allt som du har sagt om sabriska nordbor och alviska älskarinnor, innan jag sprättar upp buken på dig."

Maxander stirrade oförstående tillbaka. "Jag? Vad har jag gjort? Jag sade ju bara sanningen", urskuldade han sig oroligt.

Den hittills tystlåtne Drevegan lade hakan i händerna, suckade djupt och sade uppgivet: "Det är ingen idé. Han kommer inte att ändra sig. Tro mig, jag vet. Det är lika bra att ge upp..."

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL ETT

INTRODUKTION



En mäktig och oöverskådlig här av stolta män i skinande rustningar bredde ut sig på fältet och mot den klarblåa sommarhimlen i söder avtecknade sig kejsardömets grön-vita fanor. Led efter led av legionärer, ryttare och bågskyttar stod orörlig i väntan på det oundvikliga.

Världen tycktes ha delats i två. En pelare av aska reste sig upp mot himlen i norr och bredde ut sig som en plym över de forna provinserna. En svart vind blåste kallt och bådade dagen att övergå till natt.

Kejsaren klev upp på en fallen marmorpelare som en gång i forntiden mäktigt hade rest sig mot skyarna. Kejsaren livgarde bildade en mur runt den krumryggige och beslöjade kejsaren.

Sorlet från hären upphörde och byttes mot fullständig stillhet. För ett ögonblick tycktes tidens sand stanna upp i sitt eviga rinnande genom historiens timglas. Hur många gånger sedan tidernas gryning hade kejsare, kungar, hövdingar och martyrer samlat sina styrkor på dessa gräsklädda kullar?

Så tog Kejsaren till orda: ”Vi, Jargus, må ha glömt historien, men historien har inte glömt Oss! Ondskan har väckts ur sin sömn. Nu är tid att handla!”

VAD ÄR ROLLSPEL?

Eon är ett rollspel, det vill säga ett spel där man spelar rollen av en annan person. Rollspel bygger på helt andra principer än vanliga sällskapsspel. Dialogen mellan spelarna och förmågan att med sin fantasi föreställa sig en påhittad värld är betydligt viktigare än att slå tärning och förflytta sig runt på en spelplan. En annan stor skillnad är att spelarna samarbetar mot ett gemensamt mål, istället för att tävla med varandra.

Deltagarna

En av deltagarna i rollspelet tar på sig uppgiften att presentera och tolka reglerna åt de övriga spelarna. Denna person kallas för spelledare och är vanligen den person som äger spelet.

De övriga deltagarna kallas för spelare. De spelar var sin påhittad roll. Vanligtvis är denna rollperson en människa som ger sig ut på äventyr i en värld som spelledaren presenterar för spelarna. Spelarna är, i bästa fall, tre till fem till antalet. Färre spelare än detta går också bra och är kanske mer lätthanterligt för en ny spelledare men det ger mindre interaktion mellan spelarnas alter ego i spelet. Fler spelare än fem är också möjligt men kräver god organisation och en rutinerad spelledare.

Rollpersonen

Varje spelare har i spelet hand om en egen rollperson. Rollpersonen är spelarens alter ego i spelledarens värld. Genom sin rollperson kan spelaren påverka och ha inflytande i fantasyvärlden Mundana. Innan spelet kan börja måste samtliga spelare, under spelledarens överinseende, skapa var sin rollperson. Mycket av nöjet med att spela rollspel ligger i att spela sin rollperson efter dennes beteende, livsmål och förmågor samt att samverka med de andra spelarnas rollpersonerna. Rollpersonen bör beskrivas så noggrant som möjligt för att spelaren skall veta hur rollpersonen beter sig och för att spelledaren skall veta hur kapabel rollpersonen är att utföra de eftersträvade handlingarna. All information om rollpersonen kan med fördel skrivas upp på ett rollformulär. På rollformuläret finns plats för att fylla i de olika egenskaper som rollpersonen har. Det finns också plats på rollformuläret att skriva upp färdigheter och utrustning som rollpersonen äger.

Spelledaren

För att kunna göra rollspelet intressant och spännande måste en av deltagarna ta på sig rollen som spelledare. Spelledaren är den viktigaste deltagaren i spelet, men också den med störst ansvar för att spelet flyter smidigt. När rollpersoner skall ge sig ut på äventyr är det spelledarens uppgift att presentera en realistisk och spännande situation för spelarna. Spelarna bestämmer vad deras rollpersoner gör. När det förekommer osäkerhet om rollpersonernas lyckas med sina handlingar, måste spelledaren avgöra om de lyckas eller ej.



För att avgöra denna typ av frågeställningar finns det en mängd regler till hjälp.

Spelledaren är egentligen den enda personen som måste kunna reglerna någorlunda bra. Det är inte nödvändigt att kunna alla reglerna, eftersom det är lätt att slå upp och kolla i regelboken. Improvisationsförmåga är en utmärkt egenskap hos en bra spelledare, eftersom man under spelets gång kan bli tvungen att hitta på en ny regel för en ny situation. Ibland kan spelledaren själv bestämma vad som händer utan att använda någon av de befintliga reglerna.

Man kan säga att spelledaren är den person som beskriver världen för spelarna och som bestämmer vad alla andra människor gör och säger. I spelledarens fantasivärld finns det två olika typer av rollpersoner, de som kontrolleras av en spelare och de som kontrolleras av spelledaren, dessa kallas spelledarpersoner. Spelledaren har alltså en stor och ansvarsfull uppgift, men uppgiften underlättas av att man bara behöver beskriva vad som händer i rollpersonerna absoluta närhet.

En annan liknelse är att rollspel liknar en film där spelledaren är regissör och varje spelare är en av huvudpersonerna. Den enda skillnaden är att spelarna i rollspel har större frihet i sitt agerande än vad skådespelare på film har.

Viktigt att påpeka är att spelledaren inte på något sätt är spelarnas motståndare. Visst kan han när han rollspelar deras fiender försöka ha ihjäl deras rollpersoner, men han kanske samtidigt rollspelar deras vänner. Spelledaren skall alltid vara helt neutral och låta den värld han presenterar och spelarnas skicklighet avgöra om det går bra för dem eller inte.

Den enda regeln

Det finns en enda regel som en spelledare egentligen behöver kunna, och det är följande regel:

”Gör vad du vill.”

Detta är ett av de bästa råden vi kan ge dig som spelledare – tveka inte att improvisera om du vill!

För det första har man, så fort man köpt ett rollspel, rätt att ändra regler såväl som spelvärld så mycket man orkar. Om en regel är för krånglig, förenkla den. Om en regel inte behövs, stryk den. Om en regel saknas, skapa en ny. Om något i världen inte passar, ändra det.

För det andra är spelledarens uppgift inte att lära sig varenda regel i regelboken. Spelledarens uppgift är att leda spelarna genom spelet, ingenting annat. Det krävs en viss mängd ledarskap. Spelledaren bör se sig som någon slags konferencier som håller ordning på spelmötet.

Spelledarens uppgift är att hålla flytet igång och stämningen uppe, och spelledaren har rätt att ta till vilka trick som helst för att uppnå detta, inklusive att köra över regler såväl som spelare. Regler är relativt lätta att köra över – de klagar sällan. Spelare är däremot mer känsliga, så på den punkten krävs det en skicklig balansgång mellan att leda spelarna och att locka spelarna. Spelarna måste acceptera att spelledaren har sista ordet, men spelledaren måste också respektera vad spelarna vill.

Reglerna

Reglernas uppgift är att hjälpa spelledaren att döma rättvist när spelarnas rollpersoner försöker utföra svåra handlingar där utgången inte alltid är säker. I allmänhet räcker det om spelledaren behärskar reglerna någorlunda. Reglerna är ganska omfattande, men eftersom de flesta reglerna beskriver ovanliga situationer som endast sällan uppkommer behöver man inte ha allt i minnet på en gång. Uppläggningen av reglerna är gjord på så vis att det skall vara lätt att slå upp en regel om man inte kan den utantill.

Man kan göra en grov uppdelning av reglerna i tre olika huvudtyper. Den första typen beskriver hur man skapar en rollperson som man kan spela. Den andra typen beskriver hur man genomför diverse handlingar och hur rollpersonens färdigheter fungerar. Den sista typen innehåller regler som används om rollpersonen råkar i strid.

Äventyret

Situationen som spelledaren målar upp för spelarna tar ofta formen av ett spännande äventyr. Äventyret är nyckeln till en intressant rollspelsomgång och om spelledaren har ett omväxlande, utmanande och roligt äventyr kommer både spelarna och spelledaren uppskatta spelomgången.

Ett äventyr består vanligen av grov planering vad som skall hända med rollpersonerna. Spelledaren kan göra presentationen enklare genom att i förväg göra färdigt kartor och skriva ned korta beskrivningar av de förekommande personerna, de platser som kan besökas samt viktigare saker som finns att finna. Spelledaren bör se till att spelarna lyckas ta sig igenom äventyret med alla dess faror och belöningar, men glöm inte bort att ett äventyr helt utan motstånd eller faror lätt blir tråkigt och enformigt. Det gäller att hela tiden utmana spelarnas intellekt med nya spännande situationer.

Tips till spelledaren

På sidan 295 finns ett helt kapitel med tips till spelledaren. Läs gärna detta om du vill ha mer idéer om hur du kan bli bättre som spelledare eller gör ditt jobb enklare.

Tillbehör till Eon

I Eon ingår allt som behövs för att spela, med undantag för tärningar, penna och radergummi. Det kan vara bra att ha oskrivna pappersark, gärna rutark. Övriga saker som kan underlätta, men som inte är nödvändiga, är miniräknare och tennfigurer.

Till Eon finns det en lång serie tillbehör, såsom bakgrundsmoduler, regelböcker, äventyr, spelledarskärm och givetvis block med rollformulär. På sidan 310 finns mer information om dessa tillbehör. Dessa tillbehör är avsedda för spelare som vill expandera sitt rollspel eller för de som vill ha nya spännande äventyr att ta sig igenom.

Det går givetvis utmärkt att själv skriva egna regler och äventyr till Eon för den som vill.

VAD ÄR EON?

Eon är namnet på det rollspel som du håller i dina händer. Eon omfattar två huvudsakliga delar. Den första delen består av reglerna för hur man skapar en rollperson. Den andra delen består av alla regler och material som behövs för att spela Eon, exempelvis färdigheter, strid, utmattning, magi, religion och schamanism. Denna regelbok är i huvudsak avsedd att förklara de regler som kan behöva användas då man spelar Eon.

Rollspelet Eon

Rollspelet Eon är framtaget för att passa alla kategorier av rollspelare. Reglerna är enkla att lära, men kan byggas ut med frivilliga regler till ett realistiskt och omfattande regelverk. Samma grundprincip används i alla regler, vilket gör det enkelt att improvisera de regler som eventuellt saknas.

Eon har ett komplett system för rollpersonsgenerering. Reglerna är avsedda att ge precis så mycket frihet vid skapandet av rollpersoner som spelledaren vill. Färdighetssystemet kan anpassas runt en specifik rollperson, vilket gör att rollpersonen får mer personlighet och liv.

Eons stridssystem är i grunden mycket enkelt men ändå realistiskt och snabbspelat. Dessutom finns mängder med extra [frivilliga] regler som kan läggas till de grundläggande stridsreglerna, vilket gör systemet till ett av de mest realistiska som konstruerats. Känslan av 'att vara mitt i striden' har fått en helt ny innebörd med Eons stridssystem. En ny finess är att det inte förekommer några skadepoäng i Eon. Skadesystemet är istället uppbyggt för att ge en känsla av 'smärta'.

Eons magisystem är avsett att vara flexibelt och spännande. En magiker är fri att göra lite vad han vill med sina förmågor och kan utnyttja dem för åstadkomma det som behövs. Stora delar av världsbilden i Eon spelar in på magin och dess strömningar. I anslutning till magisystemet finns en noggrann beskrivning av gudar och religioner. Den tredje typen av övernaturliga förmågor är de som schamaner ägnar sig åt genom att ge sig ut på andeplanet och ta kontakt med andar och demoner.

Även om de olika typerna av magi i Eon skiljer sig åt så är det fortfarande samma grundläggande magisystem som används till all sorts magi – detta innebär att en intresserad spelledare enkelt själv kan göra egna typer av magi för att passa i en egen kampanj.

Magisystemet i denna bok kommer att kompletteras med en speciell regelbok som behandlar magi, ritualer, alkemi, religion och schamanism i djupare detalj.

VAD ÄR MUNDANA?

Spelvärlden Mundana är en fantasyvärld som är skapad samtidigt med Eons regler. De två konstruerade att fungera perfekt tillsammans. I denna regelbok finns det inte någon utförligare beskrivning av Mundana. Nedanstående stycke är en kort orientering om Mundana. Det finns en mängd tilläggsböcker till Eon som presenterar Mundana i större detalj. Speciellt användbar är bakgrundsmodulen Mundana. På Internet finns det dessutom ett gratis tilläggskapitel om Mundana som går att ladda ner från http://www.neogames.se/mundana.pdf

Fantasyvärlden Mundana

Världen Mundana är en mångfacetterad och varierad värld med en urgammal historia. Lämningar från fallna civilisationer återstår att finna, urgamla legender berättar om forna kungar och hjältar. Det finns på många håll gamla artefakter kvarglömda i ruinerna som äventyrare och lycksökare gör sitt yttersta för att finna.

Mundanas nutid är en tid fylld av konflikter och oroshärdar. Politik och allianser är en viktig del av relationerna mellan nationer. Ett nytt storkrig håller på att bryta ut i öster och båda sidorna försöker hela tiden få allianser med omgivande nationer i ett försök att få övre handen i konflikten.

Beskrivningen av världen är huvudsakligen koncentrerad till ett litet område på det norra halvklotet som i väster börjar med kejsardömet Jargien och i öster slutar med alvriket Alarinn.

Jargien är ett mycket gammalt kejsardöme med en mörk underton. Magi är förbjudet och anses vara en hädelse mot dess religion, tron på den allsmäktige Daak. Det är för övrigt den enda tro som är tillåten i landet. Öster om Jargien, bortom Khazim-bergen och den alvrika Sunariskogen ligger Asharien – en samling stadsstater i ett kargt rödfärgat landskap. Ett stycke söder om Asharien ligger öriket Takalorr som är hemvist för de beryktade tirakerna, ett våldsamt folkslag som är kända för sin våldsamma natur. Ännu längre österut ligger magikratin Thalamur och konungariket Consaber. Dessa två riken har legat i fejd med varandra i över tusen år.

Människorna dominerar i de flesta delar av Mundana. I vissa fall har de trängt undan alla andra folkslag. Människorna är naturligtvis olika – det är stor skillnad på en ociviliserad barbar från Kraggbergen och en civiliserad människa från Consaber.

Alver och dvärgar finns, naturligtvis, och har legat i konflikt med varandra sedan tidernas begynnelse. Fem stora krig mellan alver och dvärgar är kända. Dessa krig har minskat ner populationen hos båda släktena – och ökat fiendskapen mellan dem. Alvsläktet är indelat i sex stammar, alla med sina egna egenheter och relationer till omgivningen. Dvärgarna är indelade i fem klaner, varav en är utdöd. Tirakerna är ett bepälsat släkte som är tämligen civiliserade, men som ses på med stor misstro.



TÄRNINGAR

För att skapa situationer som är chansartade eller riskabla används i Eon flera olika sorters tärningar. Varje tärningstyp används för att generera slumptal i olika intervall. För att kunna spela Eon behövs förutom de vanliga sexsidiga tärningarna även två tiosidiga tärningar. För enkelhetens skull används förkortningarna T6 respektive T10 för dessa två tärningstyper. Bokstaven 'T' betyder tärning och talet visar hur många sidor tärningen har.

Tärningar & tärningskombinationer

De två grundläggande tärningstyperna är T6 (sexsidig tärning) och T10 (tiosidig tärning). En T6 ger ett slumptal från 1 till 6 och en T10 ger ett slumptal från 1 till 10.

Förkortningen T100 användas ibland i reglerna. Det är då frågan om två T10 som slås för att generera ett slumptal mellan 1 till 100. Detta sker genom att först slå en T10 som får representera tiotalssiffran och därefter ytterligare en T10 som blir entalssiffran. Observera att resultatet 00 alltid avläses som 100, inte som 0. Detta slag kallas i vissa fall för ett procentslag.

Om flera tärningar av samma sort skall slås och adderas ihop, så anger man antalet tärningar det rör sig om alldeles innan förkortningen för tärningens typ. Till exempel förkortas två sexsidiga tärningar till 2T6 och fem sexsidiga tärningar till 5T6.

När modifikationer skall läggas till eller dras bort från tärningsslaget skrivs detta genom att lägga till ett värde efter förkortningen för tärningsslaget. Om till exempel en sexsidig tärning skall slås och en modifikation på plus två skall läggas till resultatet, förkortas detta till 1T6+2.

Obegränsade slag

Det obegränsade tärningsslaget skiljer sig från de övriga tärningsslagen genom att det inte har något högsta värde det kan utfalla med. Ett obegränsat tärningsslag slås alltid med sexsidiga tärningar och har bokstäverna 'Ob' som prefix för att markera att slaget är obegränsat. Exempel på obegränsade tärningsslag är Ob2T6 och Ob3T6.

Det obegränsade tärningsslaget fungerar som ett vanligt tärningsslag, med det undantaget att varje tärning som utfaller med sex (6) tas *bort* och ersätts med *två* nya sexsidiga tärningar. Dessa två nya tärningar slås direkt och läggs till resultatet. Denna procedur upprepas tills alla tärningar är slagna och inga tärningar visar sex (6).

Observera att alla nya tärningarna som eventuellt läggs till slaget (då en eller flera sexor har slagits) även de är obegränsade.

I teorin kan man alltså slå hur många tärningar som helst och få hur höga resultat som helst – i praktiken slår man dock sällan om speciellt många gånger och riktigt höga resultat är sällsynta. Värt att noteras kan vara att medelvärdet för Ob1T6 är 3,75.

Chans och svårighet

För att avgöra hur svårt något är använder man i Eon chanser. Chansen är ett begrepp som visar hur stor utsikten är att lyckas med en handling. Chansen är alltid ett heltalsvärde. Ett högt värde innebär större chans att lyckas.

Chansens motsats är svårigheten. Den visar hur svår en handling är att utföra. Svårigheter beskrivs med hjälp av en visst antal obegränsade sexsidiga tärningar. Ju fler tärningar desto svårare är det att lyckas. En normal nivå på en svårighet är Ob3T6, men även Ob2T6 och Ob4T6 är vanliga. Se tabell 1-1.

Svårighet	Benämning
Ob1T6	Mycket lätt
Ob2T6	Lätt
Ob3T6	Normal svårt
Ob4T6	Svårt
Ob5T6	Mycket svårt

Tabell 1-1: Grundläggande svårighetsslag.

Svårighetslag

Chansen och Svårigheten används båda när man skall avgöra om en rollperson lyckas med en handling. Chansen ställs då mot Svårigheten. För att lyckas måste man, med alla svårighetens tärningar, slå lägre eller lika med chansen. Slår man över chansen har handlingen misslyckats.

Dolda slag

I de flesta fall är det bäst om spelaren slår tärningsslaget för sin rollperson. I vissa fall, exempelvis då spelarna inte skall få veta svårigheten, kan det dock vara bra om spelledaren slår slaget dolt. Anledningen kan också vara att man inte skall göra spelaren misstänksam om svårighetsslaget misslyckades.

Avrundning

Vid avrundning till heltal avrundas alla decimaldelar nedåt (detta kallas egentligen trunkering). Denna avrundningsregel gäller i de flesta fall. Vid noggrannare uträkningar av avstånd, hastigheter och vikter kan noggrannare avrundningsmetoder användas.

Formler

Ibland används enkla matematiska formler för att beräkna ett värde. Formler ger ett nytt värde av ett eller flera andra. Värden i formler kan vara tal, tärningskombinationer eller attribut. I exemplet nedan finns ett antal olika formler som kan förekomma i spelreglerna. Var beredd på att andra och mer komplicerade formler kan dyka upp.

Exempel

1T6+2	*Slå en T6 och lägg till två.*
2T6–7	*Slå två T6 och dra ifrån sju.*
Ob3T6×10	*Slå Ob3T6 och multiplicera med tio.*
PSY–6+2T6	*Ta värdet av PSY, dra från 6 och lägg till resultatet från 2T6*

Förkortningar

1H . . . . Enhandsfattning
2H . . . . Tvåhandsfattning
2X . . . . Endast tvåhandsfattning
[B] BIL/2
BIL . . . . Bildning
BRYT . . . . Brytvärde
cl . . . . Centiliter
cm . . . . Centimeter
d . . . . Denar (jargiskt silvermynt)
FÖR . . . . Förflyttning
g . . . . Gram
H. . . . . Huggskada
h . . . . Timme
HÖR . . . . Hörsel
K. . . . . Krosskada
kg . . . . Kilogram
km . . . . Kilometer
kvm . . . . kvadratmeter
l. . . . . Liter
m. . . . . Meter
min . . . . Minut
Ob. . . . . Obegränsad
Ob1T6 . . . . Obegränsad sexsidig tärning
[P] PSY/2
PER. . . . . Personlighet
[PP] . . . . (PER+PSY)/4
[PS] . . . . (PSY+SYN)/4
PSY . . . . Psyke
[R]. RÖR/2
RP. . . . . Rollperson
[RP]. . . . . (RÖR+PSY)/4
RÖR . . . . Rörlighet
S . . . . Stickskada
SI. . . . . Snabbhetsindex
SL . . . . Spelledare
SLP . . . . Spelledarperson
STY. . . . . Styrka
STYK. . . . . Styrkekrav
SYN. . . . . Syn
[T] TÅL/2
T100 . . . . Procentslag
T6 . . . . Sexsidig tärning
TÅL. . . . . Tålighet
UK . . . . Utmattningskolumner
VIL . . . . Viljestyrka
VINIT . . . . Vinna INITiativvärde

() Parenteser används i formler och för kommentarer
[] Hakparenteser används för att ange grundchanser och för att ange att en regel är frivillig.
<> Vinkelparenteser används för att markera att en term skall ersättas med en annan term.
| Ett rakt streck skiljer saker som är alternativ till varandra (ett och bara ett alternativ får väljas).
* Används för att markera en fotnot.

KAPITEL TVÅ

ROLLPERSONEN



DUNBATON RED fram över slagfältet mot dvärgkrigaren – ledaren för armén med de kortväxta. Kiyona följde efter med det alviska långsvärdet, färgat av svart tirakblod, fortfarande draget.

”Riddar Dunbaton”, sade dvärgen, ”jag är hedrad av er närvaro. Er lans har gjort mycken nytta på detta slagfält.”

”Kharzim klan Ghor”, svarade riddaren, ”eder yxa hedrar vilken armé som helst, fiende som vän”, och gav därmed de hedersbetygelser som dvärgisk etikett krävde.

”Jag tackar Er för de orden”, replikerade Kharzim, ”men säg mig, vem är alvkvinnan?” Det sista sades med yttersta misstänksamhet, men Kiyona reagerade inte ens.

Dunbaton nickade åt Kiyonas håll – allt hon gjorde var att höja blicken en aning. Dunbaton citerade sången han en gång lärt sig av Emrynn: ”Kiyona av Léarams stam, en krigare av huset Dah'touin, även känd som Stridsängeln från Dunbaton. En fiende av väldig styrka, en vän av stort värde, en svärdssvingare och tirakklyvare. Era liv får längre lopp om ni går ur hennes väg. Mer än duglig är hon med Carwelans svärd” – vid nämnandet av den legendariske alviska hjälten rös dvärgarna till – ”inga lätta sår skänker hon när det svingas. Väldig är hennes skörd av fiender, glesnade deras stammars led.”

Dunbaton såg ut över slagfältet – etthundra döda tiraker färgade gräset svart, många av dem märkta med carwelansvärdets rena skärande hugg. ”Men det har ni nog märkt själva.”

ATT SKAPA EN ROLLPERSON

Rollpersonen är spelarens alter ego i fantasyvärlden Mundana och spelarens uppgift är att spela rollpersonen så väl som möjligt. Eftersom rollpersonen är en påhittad person kan spelaren agera på sätt som denne själv aldrig skulle vilja eller våga. Mycket av nöjet med att vara spelare ligger i att spela sin rollperson efter dennes beteende, livsmål och förmågor och samverka med de andra spelarnas rollpersoner.

Förberedelser

Innan spelet kan komma igång måste varje spelare ha en rollperson att sköta. Vanligast är att man skapar en rollperson med hjälp av reglerna och tärningar under spelledarens överinseende. Alternativt kan spelledaren fixa färdigframslagna rollpersoner innan spelet börjar. Om spelledaren litar på spelarna kan spelarna tillåtas ta fram sina rollpersoner själva i förväg. På sidan 23-b finns en praktisk checklista som med fördel kan användas när man skall skapa en rollperson.

Observera att dessa regler inte är avsedda att ta fram genomsnittliga invånare i Mundana – reglerna är snarare konstruerade för att ta fram intressanta rollpersoner!

Man eller kvinna

Det första som skall bestämmas är rollpersonens kön. Observera att rollpersonens kön inte behöver vara samma som spelarens kön, men det är lättare att rollspela en person som har samma kön som spelaren.

Det finns dock inga hinder att välja annorlunda och är man en erfaren rollspelare och vill ha lite mer utmaning kan man gott prova på att spela det motsatta könet. Spelaren väljer själv om rollpersonen skall vara man eller kvinna, men spelledaren bör alltid godkänna valet.

Andra raser

De flesta rollpersoner är människor, men inte alla. Det finns möjlighet att spela icke-mänskliga varelser, som alv, dvärg eller tirak. Det här är dock något som spelledaren måste godkänna – om spelledaren inte vill ha icke-mänskliga rollpersoner kan spelledaren vägra tillåta en spelare att spela en sådan. Dessa varelser har vissa fördelar, men dessa balanseras ganska effektivt av det faktum att varelsen i människors ögon är främmande. Mundana är trots allt en människodominerad värld.

Hemort

Spelaren bestämmer, tillsammans med spelledaren, vilken hemort och nationalitet rollpersonen skall ha. Det är lämpligt att välja en hemort som ligger i närheten av de platser där spelledaren har tänkt sig att de flesta av äventyren skall utspela sig.

Följande uppräkning är ett exempel på länder som en rollperson kan komma ifrån: Asharien, Consaber, Jargien, Kamor, Soldarn, Melorion, Mûhad eller Thalamur. Listan kan göras mycket längre, men ger ändå ett bra urval av lämpliga nationaliteter.

Utöver nationaliteten bör man avgöra från vilken del av landet eller från vilken stad rollpersonen kommer.

Kultur

Beroende på varifrån rollpersonen kommer så är denne uppväxt i ett samhälle med viss kulturell nivå. Det finns två kulturella nivåer i Eon: *Primitiv* och *Civiliserad*. Spelaren väljer (med spelledarens godkännande) vilken kulturell nivå rollpersonens samhälle har. Observera att gränsen dock är något luddig mellan de två nivåerna – det är meningen att rollpersonen själv skall bestämma de exakta detaljerna.

Primitiv kultur: Med primitiv kultur avses sådana kulturer som inte bor i större samhällen eller städer och som inte har en strikt samhällsstruktur. Typiska utmärkande egenskaper för en primitiv kultur är att det saknas utvecklat jordbruk, högre teknologi, vetenskap, ekonomiska strukturer samt statsbildning. Nomader, barbarer, infödingar och vildmarksmän kommer alla från primitiva kulturer.

Civiliserad kultur: Med en civiliserad kultur avses högre stående samhällen, exempelvis sådana kulturer som är i stånd att bygga stora städer, som har ett utvecklat jordbruk och som åtminstone har en rudimentär vetenskap, ekonomisk struktur samt administrativa funktioner. Exempel på civiliserade strukturer är alla samhällen med större städer och ett framstående jordbruk.

Namn

Rollpersonens namn väljs av spelaren men spelledaren har rätt att förbjuda namn som är opassande.

Komiska namn eller namn som inte passar in kan lätt förstöra spelstämningen. Kända fantasynamn som Frodo, Conan och Gandalf, liksom kända 'historiska' namn som Robin Hood, MacLeod och Gustav Wasa, bör undvikas.

Spelaren kan ganska tidigt bestämma sig för ett personnamn. Detta namn kan komma att påverkas av senare händelser i bakgrunden. "Ruben" kan till exempel vara namnet på en rollperson fram tills dess att man vet mer om honom. Skulle det bli en bonde kan man alltid döpa honom till Ruben Bonde. Får rollpersonen nackdelen Fetma kan man döpa honom till Ruben den Fete. Om rollpersonen blir adlig kan man exempelvis döpa honom till baron Ruben av Järnstjärna.

Om spelaren väljer att slå fram hela bakgrunden är det mer lämpligt att vänta med att välja namn fram tills dess att man har hela bakgrunden. Om man bygger sin rollpersons bakgrund själv, helt eller delvis, kan det vara mer lämpligt att välja namn med en gång.

I modulen *Spelarens handbok* finns det praktiska listor med namnförslag bestående av de mest vanliga mans- och kvinnonamnen i olika länder och kulturer.

ATTRIBUT

Alla rollpersoner är olika, på ett eller annat sätt. För att visa detta beskrivs rollpersonen med grundläggande egenskaper som kallas för *attribut*. Attributen är rollpersonens grundförutsättningar och ju högre värde dessa har desto bättre. De sju grundläggande attributen som används i Eon är Styrka (STY), Tålighet (TÅL), Rörlighet (RÖR), Personlighet (PER), Psyke (PSY), Vilja (VIL) och Bildning (BIL). Dessutom finns två speciella attribut för Syn (SYN) och Hörsel (HÖR).

Att slå fram attribut

Attributen slås fram med tärningar och värdet varierar vanligen mellan 3 och 18, där högt är bra och lågt är dåligt. Värdena kan modifieras beroende på rollpersonens ursprung. De modifierade värdena på attributen kan som lägst vara ett (1). Det finns däremot ingen teoretisk övre maxgräns. Se tabell 2-1 för en sammanfattning av de olika attributen och deras treställiga förkortning.

Det normala sättet att slå fram rollpersonens attribut är att slå 3T6 nio gånger – en gång för varje attribut. Detta ger ett medelvärde på 10,5 på attributen – en fullständigt normal person med andra ord. Observera att man inte slår obegränsade slag (Ob) för attribut – detta skulle då och då resultera i abnormt höga attribut.

En rollperson bör helst vara något bättre än genomsnittet för att klara sig. Är spelaren erfaren eller bara söker extra hårt motstånd så är det inget fel att ha en rollperson med låga värden på attributen. Det kan tvärtom bidra till ett intressantare spel om man rollspelar bra.

Attribut	Förkortning
Styrka	STY
Tålighet	TÅL
Rörlighet	RÖR
Personlighet	PER
Psyke	PSY
Vilja	VIL
Bildning	BIL
Syn	SYN
Hörsel	HÖR

Tabell 2-1: Rollpersonens attribut

Alternativa metoder [Frivillig regel]

Vill spelledaren ha lite bättre rollpersoner (många av rollpersonerna är ju trots allt hjältar) kan spelledaren tillåta någon av nedanstående metoder, vilka ger något bättre resultat än den ovanstående. Använder man någon av dessa metoder bör den användas för samtliga rollpersoner för att undvika orättvisor.

Standardmetod: Slå alla attribut i ordning med 3T6. Denna metod skall användas om spelledaren ej meddelat något annat.

Anpassad metod: Slå 3T6 nio gånger, skriv upp resultaten och välj sedan vilket attribut som skall ha vilket värde.

Höga attribut: Slå alla attribut i ordning med 2T6+6.

Attribut för hjältar: Slå alla attribut i ordning med 2T6+9. Denna metod bör bara användas i undantagsfall.

Styrka (STY)

Styrka (STY) är ett mått på hur stark rollpersonen är, både ren råstyrka och styrketeknik. Det används exempelvis när rollpersonen försöker lyfta tunga saker, bära tung utrustning en längre tid, hur mycket extra skada rollpersonen gör med närstridsvapen eller då rollpersonen försöker bända isär ett fängelsegaller.

Tålighet (TÅL)

Tålighet (TÅL) är ett mått på hur pass uthållig, tålig, robust och motståndskraftig mot utmattning, sjukdomar, svält och sömnbrist rollpersonen är. Tålighet påverkar exempelvis hur mycket rollpersonen orkar bära, hur snabbt rollpersonen förflyttar sig, hur mycket skada rollpersonen tål och hur gifter, alkohol och droger påverkar rollpersonen.

Rörlighet (RÖR)

Rörlighet (RÖR) beskriver rollpersonens smidighet, vighet, motorik, reflexer, snabbhet och koordination av sina kroppsdelar. Det visar hur bra man är på utföra komplexa och svåra kroppsrörelser. Rollpersonen använder rörlighet under strid, för att springa snabbt och för att ducka.

Personlighet (PER)

Personlighet (PER) är ett mått på hur bra rollpersonen ser ut, hur pass stark utstrålning rollpersonen har, men också attraktionskraft och karisma. Ett högt värde i personlighet betyder exempelvis att rollpersonen har lätt att komma överens med folk, rollpersonen har lätt att få vänner och rollpersonen kan övertyga och leda andra. Ett lågt värde kan betyda ett groteskt utseende eller otrevligt beteende.

Psyke (PSY)

Psyke (PSY) avgör hur intelligent och psykiskt stark rollpersonen är. Ett högt värde på PSY är bra att ha om man skall kunna dra logiska slutsatser, komma ihåg saker, ägna sig åt magi och för att inte drabbas av mentala sjukdomar.

Vilja (VIL)

Vilja (VIL) avgör hur viljestark och envis rollpersonen är. Vilja används exempelvis då rollpersonen skall behålla medvetandet eller klara av att tvinga sig själv till något påfrestande eller något otrevligt eller för att inte bli skrämd av hemska upplevelser.

Bildning (BIL)

Bildning (BIL) är ett mått på hur pass allmänbildad, beläst och erfaren rollpersonen är. Höga värden kan innebära att rollpersonen har studerat vid skola, kanske rent av vid något universitet, annars är det troligast att rollpersonen har fått sin kunskap genom erfarenhet. Bildning ger rollpersonen kunskaper om grundläggande saker som vem som är kung i landet, hur mycket ett stop öl kostar på värdshuset, vad floden utanför byn heter eller hur lång tid det tar att gå till grannbyn.

Syn (SYN)

Syn (SYN) är ett mått på hur bra rollpersonens kan uppfatta saker och ting med synen samt hur bra den visuella iakttagelseförmågan och varseblivningen är. Syn används för att upptäcka en gömd person, uppfatta synliga avvikelser eller för att undvika ett bakhåll. Ett värde på fem eller lägre betyder med största sannolikhet att rollpersonens syn är nedsatt. Låga värden kan innebära att rollpersonen behöver förstoringsglas eller att rollpersonen bara är extremt disträ.

Hörsel (HÖR)

Hörsel (HÖR) är ett mått på hur skarp rollpersonens hörsel är och hur bra rollpersonen är på att uppfatta låga och för andra omärkbara ljud. Hörsel används för att varsebli någon som försöker smyga i mörker och för att höra vad folk säger. Ett värde på fem eller lägre betyder med största sannolikhet att rollpersonens hörsel är nedsatt. Låga värden kan innebära att rollpersonen behöver en tratt som förstärker ljud.

Attribut för andra raser

Spelar man en person av en annan ras än människa eller en människa från ett speciellt folkslag (som exempelvis kraggbarbarer), kommer attributen att ändras. Se tabell 2-2 för vilka modifikationer som gäller. Attributen bör modifieras med en gång, eftersom de används för att räkna ut andra värden.

Observera att SYN och HÖR är människors, tirakers, misslors, alvers och dvärgars primära sinnen. Det finns dock monster och varelser som har andra primära sinnen. Följande alternativa primärsinnen finns: Lukt (LUK), Smak (SMA), Känsel (KÄN), Ekohörsel (EKO), Värmesyn (VÄR) och Andeförnimmelse (AND). Observera att de flesta raser även har sekundära sinnen (hos människor är lukt, smak och känsel sekundära sinnen). De primära sinnena är de som varelsen använder för att uppfatta sin omgivning. De sekundära är av mer underordnad karaktär. Mer information om dessa sinnesattribut finns i *Monster & varelser*.

Höja attribut [Frivillig regel]

En rollperson är inte begränsad till att bara träna sina färdigheter utan även attributen kan förbättras. Hur detta går till varierar något beroende på vilket attribut som skall förbättras och detta beskrivs i det här stycket. Fem av en rollpersons attribut kan tränas, STY, TÅL, RÖR, VIL och BIL.

Styrka (STY): Rollpersonens STY är ett av de lättare attributen att träna upp. Rollpersonen kan exempelvis träna med tyngder och andra fysiskt ansträngande aktiviteter. Efter 80 timmars träning får rollpersonen slå ett förbättringsslag med Ob3T6 över STY för att höja attributet ett steg. Rollpersonen kan som mest träna sin STY under fyra timmar per dygn och fyra gånger per vecka utan att förstöra för kroppen. Minst åtta timmars träning per vecka krävs för att få slå förbättringsslaget. Om rollpersonen tränar helt själv utan hjälp av en professionell instruktör blir förbättringsslaget en nivå lägre (–Ob1T6). Observera att höjd STY medför att man måste räkna om Chockvärde, Bärförmåga (BF), Grundskada H och Grundskada K.

Tålighet (TÅL): En rollpersons TÅL tränas främst genom olika konditionsövningar såsom löpning, simning, ridning, skidåkning eller liknande. Efter 80 timmars träning får rollpersonen slå ett förbättringsslag med Ob3T6 över TÅL för att höja attributet ett steg. Man kan som mest träna sin TÅL under fyra timmar per dygn utan att förstöra för kroppen. Dessutom krävs minst fyra timmars träning per vecka. Om rollpersonen tränar helt själv utan hjälp av en professionell instruktör blir förbättringsslaget en nivå lägre (–Ob1T6). Observera att höjd TÅL medför att man måste räkna om Chockvärde, Utmattningskolumner (UK), Förflyttning (FÖR) och Bärförmåga (BF).

Rörlighet (RÖR): Genom olika smidighetsövningar och koordinationsträning kan en rollperson även öka sin RÖR markant. Den mesta träningen utförs i form av yoga, svärdsfäktning, dans och olika stridskonster. Efter 80 timmars träning får rollpersonen slå ett förbättringsslag med Ob3T6 över RÖR för att höja attributet ett steg. Man kan som mest träna sin RÖR under fyra timmar per dygn utan att förstöra för kroppen. Minst åtta timmars träning per vecka krävs dessutom för att få slå förbättringsslaget. Om rollpersonen tränar helt själv utan hjälp av en professionell instruktör blir förbättringsslaget en nivå lägre (–Ob1T6). Observera att höjd RÖR medför att man måste räkna om Förflyttning (FÖR), VINIT, Grundskada H och Grundskada S.

Personlighet (PER): En rollpersons PER kan inte förbättras genom träning. Däremot kan diverse färdigheter som Övertalning, Förföra eller Diplomati ge en förbättrade social kompetens.

Psyke (PSY): Attributet PSY kan inte höjas genom träning. Det finns inget sätt att öka en rollpersons PSY efter födelsen.

Vilja (VIL): Rollpersonens VIL tränas främst genom olika typer av överlevnadsträning, meditation, mentalt ansträngande stridskonster eller genom att konfrontera sina rädslor och fobier. Efter 160 timmars träning får rollpersonen slå ett förbättringsslag med Ob3T6 över VIL för att höja attributet ett steg. Man kan som mest träna sin VIL under åtta timmar per dygn utan att bli mentalt förstörd. Minst 24 timmars träning per vecka krävs för att få slå förbättringsslaget. Observera att höjd VIL medför att man måste räkna om Chockvärde och Utmattningskolumner (UK).

Bildning (BIL): Rollpersonens BIL tränas genom att läsa böcker, närvara på föreläsningar och hålla sig uppdaterad genom att lyssna på rykten och vad fackmän har att säga. Efter 80 timmars träning får rollpersonen slå ett förbättringsslag med Ob3T6 över BIL för att höja attributet ett steg. Man kan som mest 'träna' sin BIL under åtta timmar per dygn utan att bli mentalt utmattad. Det krävs minst åtta timmars träning per vecka.

Syn (SYN): Rollpersonen SYN kan inte förbättras genom träning eller några andra naturliga sätt.

Hörsel (HÖR): Rollpersonens HÖR kan inte förbättras genom träning eller några andra naturliga sätt.

Människoraser	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Vanarer*	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Cirefalier	–	–	–	+1	–	–	+1	–	–2
Zhaner	–	+1	–	–	–	–	–	–	–
Darkener	+1	+1	–	–	–	–	–1	–	–
Tauper	–1	–1	–	–1	+1	–	+1	–1	–1

* Vanarer är de 'vanliga' människorna i Mundana – åtminstone från Jargien i väst till Consaber i öst.

Barbarfolk	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Adasier	–2	+3	+2	–1	–1	–	–2	+2	+1
Eyrentigrinnor*	+2	+2	+1	–	–1	+3	–2	–	–
Kamorianer	+1	+1	+1	–	–	–	–2	–	–
Kraggbarbarer*	+4	+3	–1	–1	–1	+2	–2	–	–
Rauner	–	+1	–	–	–	+1	–1	–	–
Tosher	–2	–	+2	–2	–	+1	–2	+2	+2
Veddo	–1	+2	–1	–1	–	+2	–1	+1	–

* Två olika stammar (en manlig och kvinnlig) av samma folkslag.

Alver*	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Pyar	–	–	–	+1	–	–	–	+1	+1
Kiriya	–	–	–	+3	–	–	–	+1	+1
Thism	+1	–	+1	–1	–	+1	–	+1	+1
Sanari	–	–1	–	–	+2	+2	–	+2	–
Léaram	–	+2	+1	–1	–	+1	–	–	+2
Henéa	–2	–1	+3	–1	–	–	–	+2	+3

* Gäller för normala alver som kan användas som rollpersoner.

Dvärgar	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Ghor	+4	+4	–1	–	–	+2	–	–	–
Roghan	+4	+3	–1	–1	–	+3	–	–	–
Zolod	+2	+2	–1	+2	–	+1	–	–	–
Drezin	+1	+2	–1	–2	+2	+4	–	–	–

Misslor	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Misslor	–2	–2	–	+2	–	–	–	+1	+3

Tiraker	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Marnakh*	+2	+3	–	–	–	–	–	–	–
Bazirk	+3	+3	–	–1	–	–	–	–	–
Frakk	+3	+4	–	–2	–1	–	–1	–	–

* De flesta rollpersons–tiraker hör till Marnakh.

Gûrder	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Marnakh	–2	–1	+2	–1	–2	–1	–2	+1	+1
Bazirk	–1	–	+3	–2	–2	–1	–2	+1	+1
Frakk	–1	+1	+2	–2	–2	–1	–2	+1	+1

Trukher	STY	TÅL	RÖR	PER	PSY	VIL	BIL	SYN	HÖR
Marnakh	+5	+6	–1	–1	–1	+1	–2	–	–
Bazirk	+6	+8	–2	–2	–2	+1	–2	–1	–1
Frakk	+8	+9	–2	–2	–2	+1	–2	–1	–1

Tabell 2-2: Attributmodifikationer för de olika raserna i Mundana.

HÄRLEDDA VÄRDEN

Det finns ett antal andra intressanta värden som till stor del baseras på Attributen, dessa kallas *härledda värden*. De härledda värdena är: ålder, kroppsbyggnad, chockvärde, skadetålighet, antal utmattningskolumner, längd, vikt, förflyttning, bärförmåga och grundskada (som består av tre delar för hugg-, kross- och stickskada).

Ålder

Rollpersonen startar spelet med en ålder av sin BIL+Ob3T6 år. Detta visar att hög bildning tar tid och äldre personer kan oftast mer än en yngre person. Spelledaren kan, om spelaren vill det, låta rollpersonen vara ännu äldre än vad som slås fram – däremot bör spelledaren vara restriktiv med att sänka åldern på rollpersonen. Se även tabell 2-3.

Observera att för vissa raser (företrädelsevis alver och dvärgar) måste man gör åtskillnad på faktisk ålder och skenbar ålder. Med skenbar ålder menar man hur gammal individen ser ut att vara om man jämför med en människa. Hur man räknar om mellan skenbar ålder och verklig ålder beskrivs på sidan 58. Skall man spela en människa, tirak eller missla behöver man inte bry sig om dessa specialregler för ålder.

Ålder = BIL + Ob3T6 *
* För alver och dvärgar är detta den *skenbara* åldern.

Tabell 2-3: Rollpersonens ålder baserad på BIL. Spelledaren kan, om spelaren vill det, låta rollpersonen vara ännu äldre.

Unga rollpersoner

Rollpersoner som är yngre än 18 år har lägre värden för attributen samt för kroppslängden. Observera att en rollpersons vikt i sin tur är beroende av rollpersonens längd. Attributen och längden modifieras med värden från tabell 2-4. Längd och vikt beskrivs på sidorna 21-22.

Ålder*	Alla attribut**	Längd***
6–7	–6	–40 cm
8–9	–5	–40 cm
10–11	–4	–30 cm
12–13	–3	–25 cm
14–15	–2	–15 cm
16–17	–1	–5 cm

* För alver och dvärgar avses den skenbara åldern.
** Attributen kan aldrig bli lägre än ett.
*** Gäller endast för människor. Andra raser har andra modifikationer (som inte beskrivs i denna regelbok).

Tabell 2-4: Modifikationer för unga rollpersoner.

Uppväxt

Unga rollpersoner växer upp så småningom. När rollpersonen stiger en åldersgrupp ökar attributen med ett (+1) och dessutom kommer längden att modifieras motsvarande ett steg i tabellen. Istället för att slå om kroppsbyggnaden när de blir äldre så gäller följande för rollpersoner som är yngre än 14 år: Vintern det året då rollpersonen fyller 14 år så ökar Kroppsbyggnaden automatiskt ett steg, till exempel från Klen till Svag eller från Svag till Normal.

Exempel:

En rollperson som är 13 och som fyller fjorton ökar alla sina attribut med ett (+1). Detta kompenserar den sänkningen som han fick när han först skapades. Dessutom blir han 10 cm längre och hans kroppsbyggnad ökar ett steg uppåt.

Att åldras

Då rollpersonen blir gammal så slits kroppen och minnet blir inte vad det en gång var. För de flesta människor gäller att från det år rollpersonen fyllt 35 år, så måste ett slag på åldringstabellen (tabell 2-5) göras varje vinter. Effekterna nedan gäller för människor, misslor och tiraker. Alver och dvärgar slår varje skenbart år.

1T100	Effekt av att åldras / attribut när noll
1–5	Ingen effekt
6–20	STY–1, Rollpersonen drabbas av slaganfall.
21–35	TÅL–1, Rollpersonen blir sjuk och dör med kraftiga hostattacker.
36–50	RÖR–1, Drabbas svårt av ledvärk och blir totalt vanför. Kroppen tynar bort, musklerna förtvinar och rollpersonen blir hjälplöst sängliggande. Rollpersonen dör inom kort.
51–65	PSY–1, Tynar snabbt bort efter att ha drabbats av sinnesslöhet och glömska.
66–80	VIL–1, Rollpersonen tappar viljan att leva och slutar att äta.
81–90	HÖR–1, Rollpersonens hörsel försämras så kraftigt att rollpersonen i praktiken blir döv.
91–100	SYN–1, Rollpersonens syn försämras så kraftigt att rollpersonen blir blind.

Tabell 2-5: Effekter av att åldras samt vad som inträffar då attributet når noll. Slag görs varje år då rollpersonen fyllt 35 år (skenbart).

Chockvärde

Chockvärdet är ett mått på hur bra man tål smärta och hur lätt man har att behålla medvetandet då kroppen utsätts för en fysiologisk chock. Chockvärdet beräknas som medelvärdet av STY, TÅL och VIL. Se tabell 2-6.

Chockvärde = (STY+TÅL+VIL)/3

Tabell 2-6: Chockvärdet baserat på STY, TÅL och VIL.

Kroppsbyggnad

Kroppen hos olika personer är olika, vissa kan vara smala och andra kraftiga eller feta. Kroppsbyggnaden är delvis beroende på rollpersonens Tålighet och Styrka, men beror även på andra mer slumpmässiga faktorer. Kroppsbyggnaden är ett mått på

hur bra skick kroppen är i och hur mycket skada kroppen tål. Summera värdena för attributen Styrka och Tålighet med 3T6 (dvs STY+TÅL+3T6) och läs av på tabell 2-7. Därefter kan man avgöra vilken typ av kroppsbyggnad rollpersonen har.

Kroppsbyggnaden används för att få reda på hur mycket skada rollpersonen tål – rollpersonens Skadetålighet.

STY+TÅL+3T6	Kroppsbyggnad	Skadetålighet
5–14	Klen	4
15–24	Svag	5
25–38	Normal	6
39–48	Kraftig	7
49+	Massiv	8

Tabell 2-7: Kroppsbyggnad och Skadetålighet.

Skadetålighet

Rollpersonens *Skadetålighet* bestäms av vilken Kroppsbyggnad rollpersonen har. Se tabell 2-7 för att avgöra hur hög rollpersonens Skadetålighet är. Skadetåligheten kan också påverkas av speciella slag på bakgrundstabellerna.

På rollformuläret finns det en speciell skadesektion som består av tre delar – en sektion för *Trauma*, en för *Smärta* och en för *Blodförlust*. Varje sektion består av ett antal rader som vardera består av tio rutor. En rollpersons Skadetålighet visar hur många rutor som får användas på varje rad. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över. Mer regler om hur skador påverkar rollpersonen finns i reglerna om skador och läkning på sidan 161.

Man kan tänka sig Skadetåligheten som ett slags värde för hur många skadekolumner man får använda.

Exempel:

Jac har normal kroppsbyggnad och har därför en Skadetålighet på 6 (enligt tabell 2-7). På Jacs rollformulär stryks därför de fyra sista rutorna permanent bort på varje rad. Varje rad i sektionen för Trauma skall nu innehålla sex ej överstrukna rutor. Samma procedur används även för sektionerna för Smärta och Blodförlust. Observera att för Utmattningssektionen så används speciella regler som beskrivs längre fram.

Utmattning

Utmattningsreglerna används för att simulera det faktum att de flesta intensiva aktiviteter gör att man blir trött. Det kan röra sig om strid, löpning, längre resor, marsch, ritt, simturer, sömnbrist, vätskebrist, hunger eller fylla. Utmattning gör, efter ett tag, att rollpersonen får svårare att till exempel strida eller använda färdigheter. På rollformuläret finns det en speciell *Utmattningssektion* som är uppbyggd på samma sätt som Trauma, Smärta-, och Blödningssektionen. Varje rollperson har ett visst antal Utmattningskolumner (UK) som visar hur många rutor som skall användas för varje rad i Utmattningssektionen. De rutor som inte används stryks över permanent. Det hela fungerar på samma sätt som för de olika skadesektionerna. Observera att man aldrig kan ha mer än 10 UK.

Ras	Antal Utmattningskolumner
Människor	UK = (TÅL+VIL)/4
Alver	UK = (TÅL+VIL)/4
Misslor	UK = (TÅL+VIL)/4
Dvärgar	UK = (TÅL+VIL)/3
Tiraker	UK = (TÅL+VIL)/3

Tabell 2-8: Antal Utmattningskolumner för rollpersonen.

Mer regler om hur utmattning fungerar finns på sidan 179.

För vanliga människor är UK lika med (TÅL+VIL)/4. För vissa andra raser, till exempel dvärgar och tiraker, gäller att UK är lika med (TÅL+VIL)/3. Se tabell 2-8.

Exempel:

Jac har TÅL 15 och VIL 13, vilket innebär att Jacs UK blir (15+13)/4 = 7. På rollformulärets utmattningssektion stryks de tre sista rutorna bort i varje rad så att sektionen nu har endast sju tomma rutor på varje rad.

Längd & vikt för vanliga människor

Längd och vikt baseras på STY och TÅL. Vikten modifieras dessutom beroende på kroppsbyggnaden. Längden mäts i centimeter och vikten i kilogram. För vanliga människor (vanarer) används tabell 2-9.

Människor	Längd	Grundvikt
Man	STY+TÅL+3T6+145	Längd – 100
Kvinna	STY+TÅL+3T6+135	Längd – 100

Tabell 2-9: Längd och vikt för vanliga människor (vanarer). Se tabell 2-10 för längd och vikt för övriga raser i Mundana.

Längd och vikt för övriga raser

Längd och vikt baseras primärt på TÅL och STY. Vilka formler som skall användas anges i tabell 2-10. Grundvikt modifieras dessutom beroende på kroppsbyggnad, se tabell 2-11. Längden mäts i centimeter och vikten i kilogram.

Viktvariation från kroppsbyggnad

Grundvikten modifieras dessutom uppåt eller nedåt beroende på rollpersonens kroppsbyggnad. Generellt kan man säga att en klen kroppsbyggnad sänker rollpersonens vikt med 20%, en svag med 10% medan en kraftig höjer vikten med 10% och en massiv höjer med hela 20%. Se tabell 2-11.

Kroppsbyggnad	Modifikation	
Klen	×0,8	(–20%)
Svag	×0,9	(–10%)
Normal	×1,0	(±0%)
Kraftig	×1,1	(+10%)
Massiv	×1,2	(+20%)

Tabell 2-11: Viktvariation från kroppsbyggnaden. Grundvikten modifieras beroende på rollpersonens kroppsbyggnad.

Varierad vikt [Frivillig regel]

Vill man ha ytterligare variation på vikten kan man modifiera vikten ytterligare genom att lägga till (2T6–7) kg.

Förflyttning

Rollpersonens *Förflyttning* (FÖR) mäts i meter per runda. Hur hög rollpersonens förflyttning är anges i tabell 2-12. Rollpersonen kan förflytta sig gående (eller småspringande) upp till två meter per runda. Man kan röra sig snabbare i strid, upp till *Förflyttning* meter, men då blir alla handlingar svårare. Om man inte gör något annat kan man springa *Förflyttning* × 2 meter per runda. Man kan också spurta *Förflyttning* × 3 meter, vilket gör att man inte kan göra något annat än att springa, inte ens se sig omkring, samt att rollpersonen snabbt blir fruktansvärt trött.

Förflyttning (FÖR) = (RÖR+TÅL+10) / 4 *
* Dvärgar måste dra av två (–2) från resultatet.

Tabell 2-12: Förflyttning för rollpersonen mätt i meter per runda. Det är möjligt att förflytta sig snabbare, se tabell 5-3 på sidan 109.

Bärförmåga

Upp till en viss gräns hindrar inte den burna utrustningens vikt rollpersonens handlingar. Denna gräns kallas för *Bärförmåga* (förkortas BF). Om belastning överstiger bärförmågan, kommer rollpersonen att bli överbelastad. En rollpersons Bärförmåga är lika med (STY+TÅL)/2, mätt i kilogram. Se även tabell 2-13.

Exempel:

Jac har STY 14 och TÅL 15, vilket innebär att han har Bärförmåga 14 (eftersom (14+15)/2=14 avrundat nedåt).

Bärförmåga = (STY+TÅL) / 2 *
* Bärförmågan mäts i kilogram (kg).

Tabell 2-13: Bärförmåga för normala humanoider (människor, alver, dvärgar, tiraker och misslor).

Människoraser	Längd	Grundvikt
Vanarer, man	STY+TÅL+3T6+145	Längd–100
Vanarer, kvinna	STY+TÅL+3T6+135	Längd–100
Cirefalier, man	STY+TÅL+3T6+155	Längd–105
Cirefalier, kvinna	STY+TÅL+3T6+150	Längd–105
Rauner, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd–90
Rauner, kvinna	STY+TÅL+3T6+140	Längd–90
Zhaner, man	STY+TÅL+3T6+146	Längd–100
Zhaner, kvinna	STY+TÅL+3T6+136	Längd–100
Darkener, man	STY+TÅL+3T6+148	Längd–95
Darkener, kvinna	STY+TÅL+3T6+136	Längd–100
Tauper, man	STY+TÅL+3T6+160	Längd–120
Tauper, kvinna	STY+TÅL+3T6+158	Längd–125
Veddo, man	STY+TÅL+3T6+135	Längd–90
Veddo, kvinna	STY+TÅL+3T6+130	Längd–95
Tosher, man	STY+TÅL+3T6+115	Längd–95
Tosher, kvinna	STY+TÅL+3T6+105	Längd–95

Barbarfolk	Längd	Grundvikt
Kraggbarbar	STY+TÅL+3T6+170	Längd–80
Eyrentigrinna	STY+TÅL+3T6+145	Längd–105
Adasier, man	STY+TÅL+3T6+135	Längd–105
Adasier, kvinna	STY+TÅL+3T6+130	Längd–110
Kamorian, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd–95
Kamorian, kvinna	STY+TÅL+3T6+145	Längd–100

Alver	Längd	Grundvikt
Pyar, man	STY+TÅL+3T6+145	Längd–105
Pyar, kvinna	STY+TÅL+3T6+135	Längd–105
Kiriya, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd–110
Kiriya, kvinna	STY+TÅL+3T6+140	Längd–110
Thism, man	STY+TÅL+3T6+165	Längd–120
Thism, kvinna	STY+TÅL+3T6+160	Längd–125
Sanari, man	STY+TÅL+3T6+140	Längd–100
Sanari, kvinna	STY+TÅL+3T6+150	Längd–105
Léaram, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd–100
Léaram, kvinna	STY+TÅL+3T6+115	Längd–100
Henéa, man	STY+TÅL+3T6+107	Längd–95
Henéa, kvinna	STY+TÅL+3T6+100	Längd–95

Dvärgar	Längd	Grundvikt
Ghor, man	STY+TÅL+3T6+87	Längd–75
Ghor, kvinna	STY+TÅL+3T6+83	Längd–80
Roghan, man	STY+TÅL+3T6+85	Längd–75
Roghan, kvinna	STY+TÅL+3T6+83	Längd–80
Zolod, man	STY+TÅL+3T6+80	Längd–80
Zolod, kvinna	STY+TÅL+3T6+77	Längd–80
Drezin, man	STY+TÅL+3T6+73	Längd–70
Drezin, kvinna	STY+TÅL+3T6+69	Längd–68

Misslor	Längd	Grundvikt
Missla, man	STY+TÅL+3T6+95	Längd–85
Missla, kvinna	STY+TÅL+3T6+95	Längd–85

Tiraker	Längd	Grundvikt
Marnakh, man	STY+TÅL+3T6+139	Längd–97
Marnakh, kvinna	STY+TÅL+3T6+138	Längd–100
Bazirk, man	STY+TÅL+3T6+145	Längd–95
Bazirk, kvinna	STY+TÅL+3T6+144	Längd–96
Frakk, man	STY+TÅL+3T6+150	Längd–80
Frakk, kvinna	STY+TÅL+3T6+148	Längd–84

Gûrder (tiraker)	Längd	Grundvikt
Marnakh, man	STY+TÅL+3T6+80	Längd–80
Marnakh, kvinna	STY+TÅL+3T6+79	Längd–80
Bazirk, man	STY+TÅL+3T6+80	Längd–80
Bazirk, kvinna	STY+TÅL+3T6+79	Längd–80
Frakk, man	STY+TÅL+3T6+85	Längd–80
Frakk, kvinna	STY+TÅL+3T6+84	Längd–82

Trukher (tiraker)	Längd*	Grundvikt*
Marnakh, man	STY+TÅL+3T6+170	Längd–95
Marnakh, kvinna	STY+TÅL+3T6+167	Längd–95
Bazirk, man	STY+TÅL+3T6+176	Längd–85
Bazirk, kvinna	STY+TÅL+3T6+174	Längd–90
Frakk, man	STY+TÅL+3T6+178	Längd–75
Frakk, kvinna	STY+TÅL+3T6+177	Längd–85

* Trukher kan vara större om spelledaren godkänner det.

Tabell 2-10: Längd och vikt för alla raser som är möjliga att spela som rollpersoner. Naturligtvis avgör spelledaren vilka raser som är tillåtna.

Belastning

Den totala vikten (i kg) av rollpersonens burna utrustning kallas för Belastning. Saker som inte räknas in är vikten av på kroppen burna kläder eller rustningar, vilka bara räknar halva sin vikt mot Belastning. Om man bär med sig kläder eller rustning (exempelvis i en ryggsäck) så använder man givetvis den verkliga vikten. Mer regler om hur Belastning påverkar rollpersonen finns på sidan 181 i denna regelbok.

Grundskada

Grundskada är det grundläggande värdet för hur mycket skada man gör. Det finns Grundskada för tre olika sorters skada: Stick, Hugg och Kross. Varje vapen har en skadekod i stil med 'H+Ob2T6', 'S+Ob1T6' eller 'K+Ob2T6+2'. Med den inledande bokstaven avses rollpersonens Grundskada ('H'=Hugg, 'S'=Stick och 'K'=Kross). Till denna Grundskada läggs den angivna skadan för vapnet. Vissa anfall, exempelvis Slag, har ingen egen skada utan ger bara Grundskada (kross) i skada.

Hur stora de tre Grundskadorna är anges i tabell 2-14. Huggskadan är baserad på medelvärdet av STY och RÖR, krosskadan är enbart baserad på STY och stickskadan är enbart baserad på RÖR. Grundskadan för de olika typerna av skada tas fram med tabellerna. Lägg märke till att för samma värde för ett attribut (eller medelvärde) får man samma Grundskada, så egentligen kan man använda en och samma tabell.

(STY+RÖR)/2	Grundskada Hugg (H)
1–4	1
5–8	Ob1T6–1
9–12	Ob1T6
13–16	Ob1T6+2
17–20	Ob2T6
varje +4	+2

STY	Grundskada Kross (K)
1–4	1
5–8	Ob1T6–1
9–12	Ob1T6
13–16	Ob1T6+2
17–20	Ob2T6
varje +4	+2

RÖR	Grundskada Stick (S)
1–4	1
5–8	Ob1T6–1
9–12	Ob1T6
13–16	Ob1T6+2
17–20	Ob2T6
varje +4	+2

Tabell 2-14: De tre olika grundskadorna för rollpersoner. Grundskadan för hugg baseras på medelvärdet mellan STY och RÖR, Grundskadan för Krosskador baseras på STY och Grundskadan för Stick baseras på RÖR.

Exempel

Kiyona har STY 12 och RÖR 20. Medelvärdet av STY och RÖR är 16, vilket ger en Grundskada för hugg på Ob1T6+2. STY 12 ger en Grundskada för kross på Ob1T6. Vidare ger RÖR 20 en Grundskada för stick på Ob2T6.

Exempel:

Kiyona har Grundskada (hugg) på Ob1T6+2. Om Kiyona i strid lyckas träffa med ett svärd som exempelvis har skadekoden 'H+Ob2T6' gör hon alltså Ob1T6+2 + Ob2T6, det vill säga Ob3T6+2 i skada.

Vapenarm

Ungefär en tiondel av alla människor är vänsterhänta. För att få reda på vilken hand rollpersonen föredrar att använda ska spelaren slå 1T10. Vid resultatet '10' är rollpersonen vänsterhänt. Att använda 'fel' hand är generellt en nivå svårare (+Ob1T6). Vissa rollpersoner kan använda båda händerna – antingen dubbelhänthet eller ambidexteritet, men denna egenskap kan endast fås som resultat i *bakgrundssektionen*.

Spelledaren kan också tillåta spelaren att bestämma att rollpersonen skall ha samma vapenarm som spelaren själv. En högerhänt person kan alltså välja att spela högerhänt, medan en vänsterhänt spelare kan välja att spela en vänsterhänt rollperson.

VINIT & Insikt

Det finns två härledda värden som används för att se vem som får anfalla först i strider. Dessa är VINIT, som är en förkortning för "Vinna INITiativ", och Insikt. Mer om dessa värden finns beskrivet på sidan 106 respektive 112.

VINIT beräknas enligt följande: VINIT = (RÖR/2 + Stridsvana) / 2. Insiktsvärdet beräknas på följande vis: Insikt = (PSY+SYN)/10 + (Stridsvana/2)

Förändrade härledda värden

Då vissa attribut och värden förändras så påverkas vissa av rollpersonens sekundära värden. Attribut kan bland annat förändras genom träning, passivitet, åldring eller slag på händelsetabeller. Observera att många sekundära värden inte påverkas, exempelvis kroppsbyggnad och skadetålighet. Detsamma gäller för färdigheternas grundchanser. Följande gäller:

Förändrad STY: Räkna om Chockvärde, Bärförmåga (BF), Grundskada(H) och Grundskada(K).

Förändrad TÅL: Räkna om Chockvärde, Utmattningskolumner (UK), Förflyttning (FÖR) och Bärförmåga (BF).

Förändrad PSY: Räkna om Insiktschans.

Förändrad RÖR: Räkna om Förflyttning (FÖR), VINIT, Grundskada(H) och Grundskada(S).

Förändrad VIL: Räkna om Chockvärde och Utmattningskolumner (UK).

Förändrad SYN: Räkna om Insiktschans.

CHECKLISTA

Här presenteras en komplett checklista som man kan följa när man skapar en rollperson. Listan är indelad i steg som skall utföras i tur och ordning. När spelaren uppmanas välja har han fritt fram att välja utifrån de alternativ som presenteras.

1. Grundläggande förhållanden

1.1 Välj kön (man eller kvinna).
1.2 Välj ras (exempelvis människa, alv, dvärg eller tirak).
1.3 Välj hemort.
1.4 Välj kultur (primitiv eller civiliserad).
1.5 Välj namn (se *Spelarens handbok* för förslag).

2. Attribut

2.1 Bestäm attribut med 3T6.
2.1.1 STY (styrka).
2.1.2 TÅL (tålighet).
2.1.3 RÖR (rörlighet).
2.1.4 PER (personlighet).
2.1.5 PSY (psyke).
2.1.6 VIL (vilja).
2.1.7 BIL (bildning).
2.1.8 SYN (syn).
2.1.9 HÖR (hörsel).
2.2 Eventuellt modifieras attributen enligt tabell 2-2.
2.3 Unga rollpersoner (<18 år) använder tabell 2-4.

3. Härledda värden

3.1 Bestäm ålder (=BIL+Ob3T6).
3.1.1 Rollpersoner över 35 år använder tabell 2-5.
3.1.2 Rollpersoner under 18 år använder tabell 2-4.
3.1.3 Skenbar ålder för alver (tabell 2-56).
3.1.4 Skenbar ålder för dvärgar (tabell 2-57).
3.2 Bestäm Chockvärde = (STY+TÅL+VIL)/3.
3.3 Bestäm Kroppsbyggnad (se tabell 2-7).
3.4 Skadetålighet (se tabell 2-7).
3.5 Utmattningskolumner (UK) (se tabell 2-8).
3.6 Längd (se tabell 2-10).
3.6.1 Rollpersoner under 18 år använder tabell 2-4.
3.7 Vikt (se tabell 2-10).
3.7.1 Modifiera vikt enligt tabell 2-11.
3.7.2 Frivillig viktvariation (lägg till 2T6–7 kg).
3.8 Beräkna Förflyttning (FÖR) enligt tabell 2-12.
3.9 Beräkna Bärförmåga (BF) enligt tabell 2-13.
3.10 Grundskada (H, K, S) beräknas enligt tabell 2-14.
3.11 Vapenarm.

4. Karaktärsdrag

4.1 Välj eller bestäm karaktärsdrag.
4.1.1 Lojalitet (välj eller slå 3T6).
4.1.2 Heder (välj eller slå 3T6).
4.1.3 Amor (välj eller slå 3T6).
4.1.4 Aggression (välj eller slå 3T6).
4.1.5 Tro (välj eller slå 3T6).
4.1.6 Generositet (välj eller slå 3T6).
4.1.7 Rykte (börjar på 5).
4.1.8 Tur (börjar alltid på 11).

5. Grundchanser för färdigheter

5.1 Beräkna grundchanserna för de färdigheter som finns angivna på rollformuläret.
5.1.1 TÅL/2 för färdigheter med [T].
5.1.2 RÖR/2 för färdigheter med [R].
5.1.3 PSY/2 för färdigheter med [P].
5.1.4 BIL/2 för färdigheter med [B].
5.1.5 (RÖR+PSY)/4 för färdigheter med [RP].
5.1.6 (PER+PSY)/4 för färdigheter med [PP].
5.1.7 (PSY+SYN/4 för färdigheter med [PS].
5.2 Grundchans för Modersmål = PSY.

6. Familjebakgrund

6.1 Välj födelsedag (eller använd tabell 2-20 till 2-23).
6.2 Syskon (se tabell 2-24 i regelboken).
6.3 Föräldrarna (se tabell 2-26 i regelboken).
6.4 Familjetabellen (slå ett slag på familjetabellen 2-28).

7. Bakgrundstabellerna

7.1 Se tabell 2-29, 2-30 och 2-31 för att avgöra hur många slag som skall slås på huvudtabellen.
7.2 Slå korrekt antal slag på huvudtabellen (tabell 2-32). Slå respektive slag på de olika bakgrundstabellerna:
7.2.1 Börd (tabell 2-33, 2-34).
7.2.2 Föremål (tabell 2-35).
7.2.3 Förmögenheter (tabell 2-36).
7.2.4 Egendom (tabell 2-37, 2-39, 2-40).
7.2.5 Kontakter (tabell 2-2-42).
7.2.6 Mentala egenskaper (tabell 2-44).
7.2.7 Fysiska egenskaper (tabell 2-56).
7.2.8 Övernaturliga egenskaper (tabell 2-46).
7.2.9 Händelser (tabell 2-47).
7.2.10 Extraslag på Familjetabellen (tabell 2-28).
7.2.11 Nackdelar (tabell 2-48).

8. Familjens huvudnäring

8.1 Bestäm familjens huvudnäring (tabell 2-49 till 2-54).
8.1.1 Fördela Ob1T6+1 enheter vardera på de fyra angivna färdigheterna.

9. Yrke

9.1 Välj yrke
9.2 Slå de tre framgångsslagen.
9.3 Använd angivna enheter för att höja de listade yrkesfärdigheterna.
9.4 Använd angivna enheter för att höja de listade specialfärdigheterna.
9.5 Använd angivna enheter för att höja valfria färdigheter.
9.6 Öka rollpersonens startkapital.
9.7 Välj startutrustning.

10. Slutliga värden

10.1 Beräkna VINIT = (RÖR/2+Stridsvana)/2.
10.2 Beräkna Insikt = (PSY+SYN)/10+(Stridsvana/2).

11. Utrustning

11.1 Köp ytterligare startutrustning för startkapital.

Rollformuläret

Varje rollperson har ett eget rollformulär. På rollformuläret skriver spelaren alla fakta, uppgifter och anteckningar om rollpersonen. Längst bak i denna regelbok finns ett rollformulär som går att kopiera, alternativt kan man köpa färdigtryckta formulär som ges ut av Neogames.

Ditt eget namn

Färdighetsnivå

Din rollpersons namn (1.5)

Här fylls attributen i (2.1)

Extra ruta för sinnes-attribut

Specialiseringar för färdigheter

Färdigheter med grundchans (5.1)

Karaktärsdrag och deras specialiseringar (4.1)

Kön (1.1)
Ras (1.2)
Hemort (1.3)
Kultur (1.4)

Qadosh

Chockvärde (3.2)

Kropps-byggnad (3.3)

Belastning-sektion

Grundskada (3.10)

Förflyttning (3.8)

Avstånds-vapen

Här sätts erfarenhetskryss.

VINIT & Insikt

Rollpersonens utrustning fylls i här (9.7)

Sköldar

Utmattnings-sektionen (3.5)

Närstrids-vapen

Trauma-sektionen (3.4)

Trauma-sektionen (3.4)

Smärt-sektionen (3.4)

Blödnings-sektionen (3.4)

KARAKTÄRSDRAG

Det finns nio karaktärsdrag som används för att beskriva hur rollpersonen reagerar på olika situationer. Karaktärsdragen är sådana saker som är så grundläggande för beteendet att om man inte rollspelar dem så är det mycket illa, och bör bestraffas genom att de sänks (eller höjs). Karaktärsdragen är en hjälp för rollspelandet och inte en regelmekanism som slaviskt skall följas, utan de bör verkligen användas som just ett hjälpmedel.

Mer om Karaktärsdrag

Olika folkslag, och olika stammar av ett visst folkslag, har vissa gemensamma karaktärsdrag. Exempelvis har dvärgar ofta högt på karaktärsdrag i stil med *Lojalitet: klanen* och *heder: Håller sitt ord*. Detta är naturligtvis inget måste om man nu gör en sådan rollperson, men det är en rekommendation.

Observera att karaktärsdrag är helt frivilligt – om spelledaren inte vill använda dem behöver man naturligtvis inte utnyttja dem, men å andra sidan underlättas åtskilliga situationer av dem.

Karaktärsdrag	Övrigt
Lojalitet	–
Heder	–
Amor	–
Aggression	–
Tro	–
Generositet	–
Rykte	*Börjar på 5, kan öka över 18.*
Tur	*Sätts till 11.*
Resurser	*Används bara för SLP:er.*

Tabell 2-15: De nio karaktärsdragen.

Att ta fram karaktärsdragen

Karaktärsdragen ligger på en skala mellan 3 och 18, precis som attributen. Karaktärsdragen kan slås med 3T6 som sedan sätts ut såsom spelaren tycker. Spelaren kan även välja helt fritt ett tal mellan 3 och 18 på karaktärsdragen, om spelledaren godkänner värdet.

Karaktärsdraget Tur och Rykte är lite speciellt – man får nämligen inte välja värde. Tur sätts till 11 och Rykte börjar på 5.

Det finns egentligen inga speltekniska fördelar med höga eller låga karaktärsdrag. Extremvärdena 3 respektive 18 är som regel fruktansvärt svårspelade och om spelaren inte vill bli bestraffad för dåligt rollspelande bör spelaren vara en erfaren rollspelare som klarar av extremvärdena.

Specialisering av karaktärsdrag

I likhet med färdigheter kan även karaktärsdrag specialiseras. Till skillnad från färdigheter innebär ett specialiserat karaktärsdrag inte att värdet ökar med ett. Inom specialiseringen bör spelledaren vara 'stenhård' att karaktärsdraget spelas väl, men i övrigt kan man vara lite mer lössläppt. En specialisering av ett karaktärsdrag kostar ingenting. Spelaren kan fritt välja hur många specialiseringar rollpersonen skall ha från början – men spelledaren måste fortfarande godkänna det hela.

Majoriteten av specialiseringarna passar bäst om rollpersonen har ganska höga eller ganska låga värden på karaktärsdraget. Det är viktigt att avgöra hur karaktärsdraget påverkar rollpersonen – exempelvis ett högt värde i *Lojalitet* medför att rollpersonen är lojal mot någon utomstående, sålunda passar inte specialiseringen *egoistisk* om rollperson har högt i *Lojalitet*. *Egoistisk* passar däremot perfekt om rollpersonen har ett lågt värde på *Lojalitet*.

Om rollpersonen har en specialisering som passar för exempelvis ett högt värde på ett karaktärsdrag och efter ett bra tags spelande sänker karaktärsdraget ner mot medelvärdet på 10-11, så är det lämpligt att ta bort specialiseringen för det sänkta karaktärsdraget.

Exempel:

Riddar Dunbaton har Amor 15, specialiserat mot hans fästmö Kiyona. Han är med andra ord allmänt förtjust i vackra flickor, men särskilt i Kiyona. Förmodligen är han beredd att offra livet för henne. Andra kvinnor… tja, låt oss säga så här, att han inte har det minsta emot deras sällskap. Han har dock ett högt värde på Lojalitet, så förmodligen kommer han att förbli vän och inget annat med andra kvinnor.

Lojalitet

Specialiseringar för hög lojalitet: härskaren, folket, vänner, familjen, <specifik person>, <specifik organisation>, <specifik religion>…

Specialiseringar för låg lojalitet: egoistisk, opålitlig, ränkfull…

Ju högre värdet är desto mer lojal är rollpersonen mot andra – ett värde på 14 eller mer innebär att man är mer eller mindre beredd att dö för det man är lojal mot. Ett värde på 7 eller mindre innebär att rollpersonen är lojal mot endast en person – sig själv. Man slår exempelvis slag då rollpersonen har alternativet att vara illojal.

Exempel:

Jéhan blir erbjuden 100 silvermynt av en maskerad man för att försena rollpersonerna som har ganska bråttom. Spelaren har god lust att ta emot pengarna, så spelledaren propsar för ett slag för Lojalitet (Ob3T6). Jéhan har Lojalitet 15 (än så länge) och slaget blir 8, vilket är lyckat. Om Jéhan skall rollspela sin lojalitet skall han nu prompt vägra att ta emot pengarna alternativt ta emot dem men strunta i att försena rollpersonerna (beror på Jéhans Heder…).

Heder

Specialiseringar för hög heder: hövisk ridderlighet, hålla sitt ord, heder genom slag, <specifik hederskodex>…

Specialiseringar för låg heder: ohederlig, lögnaktig…

Heder är ett mått på hur hedervärd rollpersonen är. Ett värde på 7 eller mindre innebär att rollpersonen inte drar sig för något, inte ens gift eller bakhåll. Ett värde på 14 eller mer innebär att man förmodligen kommer att hindra sina medspelares

rollpersoner om de tänker använda dylika metoder. Om rollpersonen skall skära halsen av en värnlös kvinna skall man slå ett slag för Heder. Lyckas slaget kan rollpersonen inte förmå sig att genomföra detta illdåd.

Exempel:

Riddar Dunbaton blir utmanad på duell av en annan adelsman. Problemet är att han har bråttom just nu, och egentligen inte har tid. Han slår ett slag för Heder som numera är 17, får 10 på slaget och antar därför duellen trots sin tidsnöd.

Amor

Specialiseringar för hög Amor: kärlek, lusta, förförelse, <specifik person>...

Specialiseringar för låg Amor: hat, olust...

Amor är ett mått på rollpersonens amorösa känslor. Ju högre värde desto mer intresserad blir rollpersonen när kärlek uppstår. Har man ett värde på 7 eller mindre är man inte speciellt intresserad av kärleksförbindelser – man kanske är för blyg eller för lat? Är värdet 14 eller högre skulle rollpersonen kunna gå genom eld och lågor för sin älskade (om rollpersonen nu har någon) eller att rollpersonen är allmänt flirtig och att rollpersonen inte försitter några chanser att charma 'offer'. Om någon lyckas använda Förföra mot rollpersonen är det dags för ett slag. Om rollpersonens slag lyckas har rollpersonen definitivt ingenting mot en liten svängom i sänghalmen – tvärtom!

Exempel:

Baron Tzorcelan råkar gå genom fel del av Uriens – den delen med röda lyktor, ni vet... En vacker och lättfotad dam erbjuder sina tjänster. Tzorcelan slår för sin Amor på 6 – slaget blir 12 och Tzorcelan lyckas stå emot fresterskan.



Aggression

Specialiseringar för hög Aggression: ilska, våldsbenägen, gräla, strid...

Specialiseringar för låg Aggression: lugn, diplomatisk, feg...

Aggression visar hur aggressiv rollpersonen är. Ett värde på sju eller lägre innebär att rollperson är ganska svår att reta upp och mycket sällan tillgriper fysiskt våld. Ett värde på 14 eller högre innebär att rollpersonen är mycket lätt att reta upp och gärna tar till våld för att lösa sina problem. Karaktärsdraget kan till exempel användas för att se hur lättvindigt rollpersonen löser sina (eller andras) problem med våld.

Exempel:

Grottrollet Naug kommer tillbaka från en äventyrar-slaktarutflykt och upptäcker till sin förvåning att två spinkiga äventyrare håller på att plundra hans grotta. Inbrott kan göra vem som helst arg och Naug slår därför ett mycket lätt slag (Ob1T6) mot Naugs Aggression på 17. Naturligtvis leder detta till att Naug blir topp tunnor rasande och genast sätter igång med att slakta fler äventyrare (han började ändå bli lite hungrig!).

Tro

Specialisering för hög Tro: <specifik religion>, <specifik filosofi>...

Specialisering för låg Tro: ateism, deism...

Detta är ett mått på hur intensivt rollpersonen tror på högre makter. Ett värde på 7 eller lägre innebär helt enkelt att man är agnostiker – om högre makter finns är det deras problem. Ett värde på 14 eller mer innebär att man verkligen tror benhårt, och om detta kombineras med en hög *Lojalitet* mot Tron kommer man att rabiat försöka omvända omgivningen. Man slår när ens tro ifrågasätts, då man vid ett lyckat slag ger sig på den stackars hedningen och försöker tala in (eller slå in) lite rättfärdighet i skallen på honom. Man kan också slå ett slag när det händer något bra för rollpersonen ("Prisa gudarna! Ett mirakel!"), när det går dåligt ("gudarna har övergivit oss! Gören bot och bättring!") eller när man får veta något ("Ett tecken! Ett tecken!").

Exempel:

Vår käre Tzorcelan blir inlåst i ett rum. Han faller på knä och ber om ledning från Högre Makter. Spelledaren slår två slag – ett för SYN för att se om Tzorcelan upptäcker den hemliga dörren och ett slag för att se hur han tolkar utgången av det första slaget. Båda slagen lyckas. Tzorcelan avslutar sin andakt med "Hör min bön" och höjer huvudet – det första han lägger blicken på är de egentligen ganska tydliga konturerna av en dörr. Han undersöker konturen och upptäcker att det ÄR en dörr, och faller återigen på knä, den här gången i en tacksägelsebön.

Generositet

Specialiseringar för hög Generositet: allmosor, gästfri, hjälp till självhjälp, <specifik person>...

Specialiseringar för låg Generositet: snål, sparsam...

Det här är ett mått på hur mycket rollpersonen bjuder av sig själv. Ett värde på 7 eller lägre innebär att man är inåtriktad, sniken, snål och allmänt otrevlig mot alla latmaskar som vill att just rollpersonen skall hjälpa dem – dessutom är det näst intill

otänkbart att rollpersonen bjuder laget runt någon gång under sin livstid! Ett värde på 14 eller mer innebär att rollpersonen förmodligen är den förste som bjuder laget runt eller ger allmosor till de fattiga och liknande.

Exempel:

Det är ett av de sällsynta tillfällen då Kiyona ger sig in i en större stad. Hon råkar av en slump se en gråtande kvinna vid brunnen vid torget. Det är dags att se ett slag för Generositet – slaget blir 9, och då Kiyona har 10 i detta värde beslutar hon sig att det är dags att utföra dagens goda gärning. Hon fäller upp huvan för att i alla fall hjälpligt dölja det faktum att hon är alv, och går fram till kvinnan. "Hur är det fatt, frun?" Det äventyr som denna fras så småningom leder in Kiyona i får henne att långt senare förbanna sitt samvete och gång efter annan konstatera att hon är så blödig att man skulle kunna göra palt på henne…

Rykte

Specialiseringar: <specifikt storsdåd>, <specifikt illdåd>, <specifikt våldsdåd>, <specifikt kännetecken>…

Det här är ett värde på hur känd rollpersonen är. Observera att ett lågt värde på Rykte inte betyder att rollpersonen är okänd, bara att rollpersonen knappt är känd hemma i hemmabyn. Ett värde på 14 eller mer innebär att rollpersonen åtminstone är känd i hela trakten. Man slår ett slag varje gång en person får höra om eller ser rollpersonen. Svårigheten anges i tabell 2-16. Ett lyckat slag innebär att personen har hört talas om rollpersonen. "Jaja, nu minns jag – var det inte hon som retade upp hertigen av Turina genom att göra narr av hans fäktskola?" Man slår ett slag för varje rykte man har hört. Varje specialisering är ett rykte. Rykte börjar på 5 och är det enda karaktärsdraget som kan höjas över 18.

Ryktet ökas när spelledaren anser att rollpersonens dåd är så anmärkningsvärt att det blir omnämnt av befolkningen. Rykte ökar vanligtvis med ett per vecka tills det stigit till det nya värdet.

Plats	Svårighet
Hemmabyn	Ob1T6
Närmaste byarna	Ob3T6
Landsdelen	Ob5T6
Riket	Ob6T6
Kontinenten	Ob9T6
Annan kultur	+Ob2T6

Tabell 2-16: Svårighet för att ryktet skall ha spridit sig.

Varje år finns det dessutom en chans att rollpersons rykte minskar. Slå ett slag mot Rykte med Ob3T6. Om slaget lyckas så sjunker rollpersonens Rykte med 1T6, lägst till hälften av maxvärdet.

Exempel:

Orsaken till att Kiyona har Rykte 18 är att hon högg huvudet av Hubert den Blodige, en laglös som förpestat livet för vägfarande i hertigdömet Urien. Efter nämnda dåd steg Ryktet från 10 till 18. Det tog åtta veckor innan det kom så långt, men nu börjar folk ha hört talas om Stridsängeln från Dunbaton.

Tur

Specialiseringar: Inga

Tur är ett lite speciellt karaktärsdrag. Man slår i alla situationer där det är en fördel att ha tur. När rollpersonen hänger upp och ner över en ravin slår man ett slag för Tur för att se om ryggsäcken var ordentligt ihopknuten. När det blåser hårt slår man för Tur för att se om rollpersonen lyckas hindra kjolen att blåsa upp över öronen. När rollpersonen faller ut för ett stup slår man för Tur för att se om det finns en gren eller något annat som rollpersonen kan få tag på.

Observera att man aldrig själv får välja värdet på Tur. Det sätts till 11 från början. Att Tur ändras är ovanligt.

Resurser [endast för spelledarpersoner]

Specialiseringar: <specifikt område>…

Det finns ett nionde värde som endast innehas av spelledarpersoner. Karaktärsdraget är Resurser. Resurser är ett mått på hur mycket makt, tillgångar eller kontakter en person har. Karaktärsdraget kan specialiseras mot olika områden (en handelsman kanske har *Resurser: sällsynta varor*, en hälaren har *Resurser: undre världen* och så vidare). Resurser är ett värde som ibland bör sättas av spelledaren – det skulle exempelvis vara lite fånigt om Kungen råkade få Resurser 5.

Exempel:

Kiyona är i stort behov av namnet på den person som förföljer henne. Hon vänder sig till den undre världen och kommer i kontakt med en mystisk person med mörk huva. Den Mystiske Personen har Resurser: Känna till saker 15, och när spelledaren slår Ob4T6 (det är ungefär så svårt att veta vem som förföljer en känd alvkvinna) och får 13 innebär det att han kan få reda på namnet, mot en rund summa pengar förstås…



FÄRDIGHETER

Färdigheter är ett mått på vad rollpersonen har lärt sig. Färdigheter har ett värde, kallat färdighetschans, som anger hur väl utvecklad en färdighet är. Färdighetschansen fungerar på ungefär samma sätt som attribut och varierar vanligen mellan 0 och 15, men det är möjligt att nå ännu högre nivåer. Ju högre chans desto skickligare är rollpersonen på färdigheten. Några färdigheter börjar på noll, medan andra har en grundchans.

Grundchans

En hel del färdigheter får rollpersonen automatiskt viss grundläggande chans i. Detta är ett resultat av vad rollpersonen lär sig under sin uppväxt. Man säger att dessa färdigheter har en grundchans. Nivån på dessa beror på ett eller två attribut. Alla grundchanser finns angivna i färdighetslistan i kapitlet Färdigheter, samt på rollformuläret. Grundchansen kan aldrig vara lägre än fem. Är den lägre höjs den automatiskt till fem.

Det absolut första som skall göras när man börjar bestämma färdigheter är att bestämma grundchanserna och skriva ner dessa på rollformuläret. Det finns åtta olika formler för att beräkna grundchanserna, se tabell 2-17. Övriga färdigheter har man noll (0) i, vilket innebär att man inte behöver skriva upp dem. Naturligtvis måste man skriva upp färdigheter som från början saknar grundchans, men som rollpersonen lär sig.

För det språk som man har som modersmål gäller en specialregel. Grundchansen är lika med PSY, dessutom får rollpersonen en gratis specialisering i hemdialekten. I alla andra språk har rollpersonen noll som grundchans.

Grundchanser	Förkortning på rollformulär
TÅL/2	[T]
RÖR/2	[R]
PSY/2	[P]
BIL/2	[B]
(RÖR+PSY)/4	[RP]
(PER+PSY)/4	[PP]
(PSY+SYN)/4	[PS]
PSY	<modersmål>

Tabell 2-17: De åtta grundchanserna för rollpersonens färdigheter. De sju första anges med förkortningar som återfinns på rollformuläret. Grundchansen för rollpersonens modersmål anges sist i tabellen.

Förenklad grundchans [Frivillig regel]

Om man vill göra det enklare att skapa rollpersoner kan man bestämma att grundchansen sätts till fem (5) automatiskt. Detta gäller inte de färdigheter som saknar grundchans.

Enheter

För att höja färdigheter använder man *enheter*. Dessa enheter får man bland annat från sitt yrke, vissa resultat i *Bakgrundstabellerna* eller genom erfarenhet. Enheter är ett slags valuta för att köpa högre färdighetschanser. Att skaffa nivå 5 i en färdighet kostar två enheter. Se tabell 2-18.

Varje nivå mellan 6 och 10 kostar en enhet styck att höja. Varje nivå mellan 11 och 15 kostar två enheter styck att höja och varje nivå mellan 16 och 20 kostar åtta enheter styck att höja. För ännu extremare nivåer mellan 21 och 25 så kostar varje nivå 20 enheter. Se även tabell 2-18.

Då man skapar sin rollperson så får man fyra olika typer av 'öronmärkta' enheter som är avsedda att användas till olika färdigheter. De tre första typerna av enheter är de som används för att skaffa *valfria färdigheter*, *yrkesfärdigheter* respektive färdigheten *Stridsvana*.

Valfria enheter får användas för att höja vilka färdigheter som helst, utom just färdigheten Stridsvana.

Enheter till *yrkesfärdigheter* får endast användas för att höja just *yrkesfärdigheter*. Det vill säga de färdigheter som finns angivna i beskrivningen av yrket som rollpersonen valt eller skall välja. Mer om yrkesfärdigheter finns i kapitlet om yrken.

Enheter till *Stridsvana* skall användas till att skaffa färdigheten *Stridsvana*. Eventuella överblivna enheter (höga nivåer kostar flera enheter) kan användas som *valfria enheter*.

Den fjärde typen av enheter är den som rollpersonen får från sin *bakgrund*, exempelvis från sin familjs huvudnäring. Bakgrunden genereras med hjälp av de tabeller som börjar på nästa sida och som upptar resten av detta kapitel. Normalt anges exakt vilken eller vilka färdigheter som får höjas med dessa enheter. Exempelvis ger händelsen "Krigsoffer" extra enheter att placera på färdigheten Stridsvana.

Färdigheters specialiseringar

En färdighet kan specialiseras mot ett smalare område. Detta kostar alltid *en* enhet och resulterar i att inom specialområdet så räknas färdigheten som en nivå högre. Till exempel kan färdigheten Svärd specialiseras mot storsvärd. Om rollpersonen till exempel har nivå 12 på Svärd kommer rollpersonen att få nivå 13 om ett storsvärd används. Alla andra svärd räknas fortfarande som nivå 12. Mer om specialiseringar finns i färdighetskapitlet.

Höja färdighet utan grundchans	Kostnad
Grundnivå 5	2 enheter

Tabell 2-18: Kostnad i enheter för att skaffa en ny färdighet.

Höja en nivå i intervallet	Kostnad
Till nivå 6–10	1 enhet / nivå
Till nivå 11–15	2 enheter / nivå
Till nivå 16–20*	8 enheter / nivå
Till nivå 21–25*	20 enheter / nivå

* Då rollpersonen skapas bör färdigheterna inte höjas till högre nivå än 15.

Tabell 2-19: Kostnad i enheter för att höja en färdighet en nivå.

BAKGRUNDSHISTORIA

För att rollpersonen skall kännas levande är det viktigt att beskriva rollpersonens bakgrund. Det är rollpersonens bakgrund som format individen och som förklarar varför rollpersonen befinner sig i sin nuvarande situationen. Det finns två alternativa sätt att ta fram rollpersonens bakgrund: antingen kan spelledaren låta spelaren själv bestämma eller så kan man använda reglerna och tabellerna i denna sektion. Här definieras vad rollpersonen äger, vem rollpersonen känner, hur rollpersonens familj är, när rollpersonen är född, vad som har hänt och en hel del annat.

Motsägelsefulla resultat

Resultaten kan ibland bli lite lustiga. Skulle spelaren få ett slutresultat som motsäger ett tidigare resultat kan denne välja mellan ett av de två resultaten. Denna regel skall i första hand användas för att undvika orimliga och osannolika rollpersoner – inte för att göra extrema rollpersoner. Som vanligt har spelledaren vetorätt.

Födelsedag

Det är allmänt känt i de flesta kulturer att själva tidpunkten för födelsen har stor betydelse för den nyfödde. I det jargiska kejsardömet och i Consaber har dagarna namn efter olika helgon, martyrer och gudaväsen och det sägs att man får lite av sitt födelsehelgons krafter vid födseln. I Kamor har dagarna namn efter djur och den nyfödde anses få del av djurens egenskaper och sitt totem. I Mûhad är vissa dagar speciellt helgade och andra förbannade. I Asharina och Consaber tror man att liv påverkas beroende av hur himlakroppar och stjärnbilder står då man föds.

Visa män, orakel och andra som säger sig kunna se in i framtiden får ofta försöka förutse när det väntade barnet ska födas och i vilka tecken. Detta är mycket viktigt, speciellt för djupt troende, och det har ibland hänt då tecknen är olycksbådande att föräldrarna dräpt den nyfödde eller satt ut barnet i skogen.

Slå först ett slag på tabell 2-20 för att se vilken månad rollpersonen är född i. Månadernas namn anges först och främst med den vitt spridda coloniska namnen, men även med kyrkliga jargiska namn och gammaldags ashariska namn.

1T100	Colonisk kalender	Kyrklig jargisk	Gammaldags asharisk
1–8	Januari	Primal	Frostmånad
9–16	Februari	Sekanda	Göjemånad
17–27	Mars	Tretoria	Vårmånad
28–35	April	Kuadra	Gräsmånad
36–43	Maj	Pentanda	Blomstermånad
44–51	Juni	Hexaria	Sommarmånad
52–59	Juli	Sebaria	Hömånad
60–67	Augusti	Oktanda	Skördemånad
68–76	September	Novanda	Höstmånad
77–84	Oktober	Dekanda	Slaktmånad
85–92	November	Udekanda	Vintermånad
93–100	December	Dodekanda	Mörkermånad

Tabell 2-20: Rollpersonens födelsemånad. Månadernas namn anges med de tre vanligaste systemen i området från Jargien till Consaber.

1T10	Veckodag (colonisk)	Veckodag (jargisk)	Veckodag (asharisk)
1	Domi	Helenio	Söndag
2	Luni	Selenio	Måndag
3	Mari	Nekrio	Vigdag
4	Merkari	Astrio	Mittdag
5	Goedi	Jargio	Åskdag
6	Veni	Bio	Fridag
7	Sabi	Sabtio	Lördag
8–10	Osäker*	Osäker*	Osäker*

* Osäkert vilken veckodag rollpersonen föddes, även om födelsevecka fortfarande är känd.

Tabell 2-21: Rollpersonens födelsedag i veckan. Veckodagens namn anges med de tre vanligaste systemen i områdent från Jargien till Consaber.

1T10	Vecka (i aktuell månad)
1–2	Fullmåne
3–4	Avtagande
5–6	Nytändning
7–8	Växande
9–10	Slå på tabell 2-23 (nedan).

Tabell 2-22: Rollpersonens födelsevecka (anges som månens fas).

1T100	Födelsetidpunkt
1–5	Sista gången farsan syntes till
6–10	När snön låg tung
11–15	Strax före snösmältningen
16–20	Strax efter snösmältningen
21–25	Vid första snöfallet
26–30	Under den fruktansvärda snöstormen
31–35	Under en höststorm
36–40	Under en åskvädersnatt
41–45	När äppelträden blommade
46–50	På försommaren
51–55	Strax innan midsommar
56–60	När solen smekte de gröna ängarna
61–65	Strax efter midsommar
66–70	På sensommaren
71–75	Vid höstdagjämningen
76–80	Vid vårdagjämningen
81–85	När alla löven hade fallit
86–90	När gässen flög söderut
91–95	Delade uppfattningar, slå om två gånger.
96–100	Ingen vet när rollpersonen är född.

Tabell 2-23: Tabell för osäker födelsetidpunkt. Alver använder alltid denna tabell.

När månaden är fastställd så måste dagen i månaden tas fram. Slå 1T10 och dividera med 2 för att avgöra vilken vecka i månaden rollpersonen föddes. Tabell 2-22 kan även användas för att avgöra födelsevecka. Visar tärningen nio (9) eller tio (10) skall man istället slå på tabell 2-23 för *Osäker Födelsetidpunkt* och ignorera den framslagna månaden).

Därefter slår man 1T10 på tabell 2-21 för att avgöra vilken veckodag man är född. Blir resultatet åtta eller högre (≥8) vet man inte exakt vilken dag rollpersonen är född (men man vet vilken vecka och vilken månad).

Osäker födelsetidpunkt

Många får aldrig reda på när de är födda. Om rollpersonen inte vet när han eller hon är född kan spelaren slå ett slag på tabell 2-23 för att få reda på ungefär när födseln inträffade. Värt att notera är att alver inte bryr sig ett dugg om födelsedagar – de använder därför *alltid* tabellen för osäkra födelsetidpunkter. Ignorera vilken månad rollpersonen är född i och gå i så fall helt på den osäkra tidpunkten. Slå om resultat som anses vara orimliga – exempelvis så är resultatet ”När snön låg tung” är inte speciellt troligt i ökenlandet Mûhad!

FAMILJEN

Familjen har ofta stor inverkan på rollpersonen. Därför kan det vara av intresse för spelaren att ta reda på omständigheterna runt rollpersonens familj. Spelaren bör veta vad familjen består av för personer, exempelvis rollpersonens far, mor, syskon och ibland de närmaste släktingarna. Behöver spelaren någon gång få fram ytterligare detaljer om familjen kan man slå ut separat spelledarperson för varje familjemedlem – men betänk att detta kan vara extremt tidsödande och bör därför bara göras då det verkligen behövs. Däremot rekommenderas spelaren att hitta på namn för de olika familjemedlemmarna. Många av tabellerna nedan är skrivna för att primärt fungera för människor, så spelledaren bör vara beredd på att tänja lite på tärningsslagen så de passar med andra raser.

Syskon

En person har Ob1T6–2 äldre syskon och Ob1T6–2 yngre syskon. Om något slag är lägre än noll räknas slaget ändå som noll. Observera att om rollpersonen inte är människa kan antalet syskon vara lägre, exempelvis så bör dvärgar slå Ob1T6–3. Exakt vad som gäller är upp till spelledaren.

Om man får fler än tio syskon bör nog spelledaren och spelaren överväga om inte fadern har haft flera fruar (detta innebär i så fall att en del av syskonen är halvsyskon).

Slå en tärning för varje syskon där jämnt betyder att det är en bror och udda att det är en syster. För varje syskon slår man dessutom en T10. Om resultatet blir '10' är barnet oäkta. För att avgöra äldre syskons ålder slår man Ob1T6 och lägger till rollpersonens ålder. För att avgöra yngre syskons ålder så tar man rollpersonens ålder och drar bort Ob1T6.

I tabell 2-24 finns en sammanfattning över vilka regler som gäller för rollpersonens syskon.

Syskon*	Antal	Syskonets ålder
Äldre syskon	Ob1T6–2	Rollpersonens ålder+Ob1T6
Yngre syskon	Ob1T6–2	Rollpersonens ålder–Ob1T6
* Syskonets kön: Slå en tärning: udda = syster, jämnt = bror.		

Tabell 2-24: Rollpersonens syskon.

Giftermål i släkten [Frivillig Regel]

För att avgöra om ett syskon, en släkting eller en annan person är gift kan följande regel användas. Slå ett färdighetsslag mot PER (eller mot något annat intressant, exempelvis Amor, Rykte, PSY eller liknande som spelledaren godkänner). Svårigheten finns angiven i tabell 2-25. Lyckas slaget så är personen gift. Observera att man inte behöver slå ett slag för föräldrar, dessa anses automatiskt som gifta om inte någon bakgrundstabell motsäger detta. Åldern för en make eller maka är lika med den gifta personens ålder plus 2T6 minus 7. Regeln kan även användas för rollpersoner om spelaren så önskar. Spelledaren bestämmer vad som gäller.

Ålder	Svårighet för giftasslag
0–15	Ob5T6*
16–20	Ob4T6
21–25	Ob3T6
26+	Ob2T6
* Avser i förtid arrangerade giftermål.	

Tabell 2-25: Svårighetsslaget för att se om en rollperson är gift.



Föräldrarna

För att ta reda på hur det står till med rollpersonens (eller någon annan persons) föräldrar slår man ett slag med 1T100 på tabellen för föräldrar. Till slaget lägger man *rollpersonens* egen ålder. För alver skall man inte göra något tillägg för rollpersonens ålder. Om det är rollpersonens riktiga föräldrar eller inte avgör spelledaren. Föräldrarnas ålder är lika med rollpersonens äldsta syskons ålder plus (14+Ob2T6). Om personen inte är människa kan föräldrarnas ålder ändras med hjälp av modifikationer från rasen. För andra raser gäller andra regler för hur gamla föräldrarna är. I tabell 2-26 sammanfattas reglerna som gäller för rollpersonens föräldrar.

1T100 +Ålder*	Vad som gäller för föräldrarna**
1–60	Båda föräldrarna lever.
61–80	Fadern är okänd.
81–95	Endast en förälder lever. Slå en tärning, om resultatet blir udda så är modern död, i annat fall är det fadern som är död.
96+	Inga föräldrar lever.

* Avser rollpersonens ålder. Alver gör inte detta ålderstillägg.
** Föräldrarnas ålder = Äldsta syskonets ålder +14 + Ob2T6. Slå en gång för varje förälder. För alver används rollpersonens skenbara ålder istället för den verkliga.

Tabell 2-26: Tillstånd och ålder för rollpersonens föräldrar.

Far & morföräldrar [Frivillig Regel]

För att ta fram vad som gäller för rollpersonens far- och morföräldrar så använder man helt enkelt reglerna för föräldrar, men applicerar dem på rollpersonens föräldrar istället för på rollpersonen. Observera då att det är förälderns ålder och inte rollpersonens ålder som skall användas för att se vad som gäller för far- eller morföräldern.

Barn [Frivillig Regel]

Om spelaren vill, så kan rollpersonen ha ett eller flera barn. Observera att denna regel bara används om spelaren verkligen vill att rollpersonen skall ha barn. Om rollpersonen är gift är antalet barn som rollpersonen har lika med Ob2T6–3. Om resultatet blir under noll så räknas resultatet ändå som noll. Om rollpersonen är under 15 år så har han eller hon som regel aldrig några barn. Om rollpersonen är mellan 16 och 20 år så drar man av ytterligare åtta (–8) på slaget och är rollpersonen mellan 21–25 år så drar man av fyra (–4) på det ordinarie slaget. Om rollpersonen är ogift minskas slaget med en tärning (–Ob1T6).

RP:ns Ålder	Antal barn* för en gift person	Antal barn* för en ogift person
0–15	Som regel inga barn	Som regel inga barn
16–20	Ob2T6–11	Ob1T6–11
21–25	Ob2T6–7	Ob1T6–7
25+	Ob2T6–3	Ob1T6–3

* Barnens ålder = Moderns ålder – 14 – Ob2T6. Slå ett separat slag för varje barn. Om två eller fler barn får samma ålder så är de tvillingar (alternativt kan man slå om).

Tabell 2-27: Regler för en rollpersons barn.

Om man får fler än tio barn bör nog spelledaren och spelaren överväga om inte personen har adopterat barn eller gift om sig. Alternativt kan fadern ha haft (eller ha) flera fruar.

För att beräkna varje barns ålder är det lämpligt att ta moderns ålder och dra bort 14 och sedan dra bort Ob2T6. Om resultatet blir under noll så är barnet ett spädbarn. Om man får mer en ett barn med samma ålder så är de antingen tvillingar eller så slår man om (vilket framförallt kan vara lämpligt om rollpersonen får många spädbarn). Se även tabell 2-27.

Att ärva attribut [Frivillig regel]

Det finns flera tillfällen då det kan vara intressant att ta reda på vilka egenskaper som ett barn ärver från sina föräldrar. Exempel på sådana situationer är då rollpersonen får barn eller vid kampanjspel som sker i flera generationer. Ett typiskt fall när detta kan vara användbart är när en rollperson dör. Spelaren kan då fortsätta att spela med den avlidne rollpersonens son eller dotter. Speciellt vanligt är detta då rollpersonen är adlig och äger förläningar och titlar som går i arv.

Det primära är att beräkna barnets attribut. Dessa påverkas till stor grad av föräldrarnas attribut, men inte helt och hållet. Alla attribut beräknas på samma sätt, nämligen genom att ta faders attribut, addera Moderns attribut, addera 3T6, dra bort 8,4 och sedan dividera detta resultat med 2,1. Om rollpersonen tillhör en ras som har speciella rasmodifikation (från tabell 2-2) så använder man den aktuella modifikationen på 3T6-slaget. Alla värden avrundas nedåt som vanligt.

Maximering och minimering [Frivillig regel]

Alla värden som blir lägre än 3 avrundas uppåt till 3. Skulle formeln ge ett värde som är högre än 18 så sänks det till 18. För



Barnets attribut =

(Faders attribut + Moderns attribut + 3T6* – 8,4) / 2,1

* Om det finns en rasmodifikation från tabell 2-2 så använder man den aktuella modifikationen på 3T6-slaget.

vissa raser som har modifikationer på sina attribut (se tabell 2-2) så får denna regel modifieras så att den gäller vid rasens maximala respektive minimalt möjliga värde på attributet.

Att ärva kroppsbyggnad [Frivillig regel]

För att räkna fram vilken kroppsbyggnad som barnet får så använder man tabell 2-7 som vanligt med det undantaget att man inte slår 3T6. Istället för detta tärningsslag använder man medelvärdet mellan faderns STY och moderns STY. Man räknar alltså fram resultatet av följande formel: STY + TÅL + (faderns STY + moderns STY) / 2. Detta resultat använder man sedan i tabell 2-7 för att få fram barnets kroppsbyggnad och skadetålighet.

Övriga släktingar [Frivillig Regel]

För att se vad det finns för övriga släktingar i familjen kan man applicera regeln om syskon på sina föräldrar och deras syskon samt på sina far- och morföräldrarna. Om man exempelvis vill ta reda på hur många kusiner man har, så måste man först kolla upp vad som gäller för ens föräldrar, därefter tar man reda på hur många syskon varje förälder har och därefter så slår man för att se hur många barn förälderns syskon har. Om man sedan även tar fram rollpersonens far- och morföräldrar får man ofta ihop en riktigt stor familj.

Alv-, dvärg- och tirakfamiljer

För andra raser än människor gäller andra modifikationer i många sammanhang. Alver lever mycket länge och får på motsvarande sätt barn senare. Dvärgar gifter sig och får barn senare i livet. Tiraker föder kullar och får på så sätt betydligt fler barn. Exakt vad som gäller för de olika raserna ages i de olika böckerna som behandlar dem, exempelvis *Alver: Förbannelsens folk*, *Dvärgar: Stenens söner* och *Tiraker: Mörkrets döttrar*.

Familjetabellen

För att se om rollpersonens familj är speciell på något sätt kan spelaren slå ett slag på familjetabellen (tabell 2-28). Alla rollpersonen får göra ett slag på tabellen. Resultatet ger dig något att spinna vidare på. Var kreativ och hitta gärna på ytterligare detaljer. Om spelledaren godkänner det kan spelaren få välja ett resultat från tabellen i stället för att slå.

1T100	Rollpersonens familj 2-28
1–25	Rollpersonens familj är ganska normal.
26–29	Rollpersonen är inte född inom sin familj utan har blivit adopterad. Vilka de riktiga föräldrar är kan variera, slå 1T100 och kontrollera: 01–20 Rollpersonens riktiga föräldrar är döda och rollpersonen såldes så billigt som möjligt till den nuvarande familjen. 21–50 Rollpersonens nya familj kände de riktiga föräldrar. När dessa dog tog de hand om rollpersonen. 51–70 Rollpersonen vet inte om vem som är de äkta föräldrarna och kommer nog aldrig få veta det heller. Rollpersonen rövades nämligen bort av sina nuvarande föräldrar. 71–100 Rollpersonen hittades övergiven i en liten korg utanför hemmet. Enda ledtråden till rollpersonens riktiga föräldrar är ett vackert tygstycke eller något liknande.
30–32	Rollpersonens familj ligger i en djupt allvarlig blodsfejd mot en annan familj. Beroende på vilken social ställning rollpersonens familj har kan fejden röra sig från slagsmål på logdansen till en vendetta där lönnmord och hämndaktioner hör till vardagen.
33–34	Rollpersonen har en bror (eller kusin) som har varit försvunnen en mycket lång tid. Det ryktas att han sitter oskyldigt fängslad i ett fjärran land. Alla i familjen sörjer den förlorade sonen djupt och det skulle bli en enorm glädjefest om denne återvände.
35–38	Alla i familjen är djupt religiösa. Att inte lyda gudens ord och lagar räknas som kätteri. Rollpersonen har antingen samma starka tro som sina föräldrar eller så har rollpersonen övergett sin familj.
39–40 DVÄRG	Rollpersonen är familjens svarta får. Rollpersonen är antagligen inte alls lika högt ansedd som den övriga familjen. Som familjens svarta får gör rollpersonen allt annorlunda och 'fel'. Rollpersonen passar helt enkelt inte in bland sina släktingar.
41–46	Rollpersonens familj är fattig. Ingen i familjen har speciellt mycket pengar och när någon kommer över lite pengar går dessa antagligen till att betala skulder. Rollpersonen kommer att ha fullt upp med att hjälpa sin fattiga familj.
47–48	Rollpersonen är hatad så pass mycket att fadern hotat slå ihjäl rollpersonen, modern vägrar säga ett ord, systrarna förbannar rollpersonen och bröderna klår ofta upp rollpersonen.
49–50 DVÄRG	Rollpersonens föräldrar och kanske något äldre syskon tillhör ett hemligt sällskap. Sällskapet kan syssla med allt från ofarliga riter till demonframmaning, häxeri till utbyte av för bjudna vetenskapliga teorier och så vidare.
51–53	Rollpersonen är illa omtyckt av föräldrarna, men inte av syskonen. Kanske är det något som inträffat tidigare, eller kanske bara för att rollpersonen är äventyrare. Det är även möjligt att föräldrarna helt enkelt tycker bättre om ett av de andra barnen.
54–55 DVÄRG	Rollpersonens föräldrar är invandrare från ett annat land. Spelaren eller spelledaren bestäm mer från vilket land. Rollpersonen är dock född och uppväxt i landet dit föräldrarna flyttade. Rollpersonen får 1T6+1 enheter för att skaffa sig färdighetsnivåer i det språk som föräldrarna talade från början.

1T100	(fortsättning) 2-28
56–57 DVÄRG	Rollpersonens familj är kriminell. En eller flera personer i rollpersonens familj sitter eller har suttit i fängelse. Slå 1T6 för varje familjemedlem (ej för rollpersonen). Om resultatet blir '1' så sitter denna familjemedlem i fängelse. Totala strafftiden är Ob3T6 år (slå för varje familjemedlem som sitter i fängelse) och när spelet börjar har de avtjänat 2T6 av dessa. Om resultatet blir negativt har de redan suttit av straffet.
58	Rollpersonens förflutna är okänt. Vem rollpersonen är, var rollpersonen kommer från, vad rollpersonen hette från början och så vidare är en gåta. Antingen hittades rollpersonen som ett litet barn kvarglömd utanför en husdörr eller så lider rollpersonen av en minnesförlust.
59–61	Rollpersonen är hatad av en eller flera medlemmar av familjen, men ganska väl omtyckt av de övriga familjemedlemmarna. Spelledaren (eller spelaren) bestämmer hur allvarlig konflikten i familjen är. Slå 1T100 för att avgöra vem det är som tycker illa om rollpersonen. Om rollpersonen inte har en släkting av den indikerade typen så måste man slå om. Spelledaren (eller spelaren) bestämmer varför rollpersonen är hatad. 1–10 Fadern hatar rollpersonen. 11–20 Modern hatar rollpersonen. 21–27 Både fadern och modern hatar rollpersonen. 28–37 En syster hatar rollpersonen. 38–47 En bror hatar rollpersonen. 48–54 Alla syskon hatar rollpersonen. 55–61 Farföräldrarna hatar rollpersonen. 62–68 Morföräldrarna hatar rollpersonen. 69–75 En kusin hatar rollpersonen. 76–85 Hustrun hatar rollpersonen. Slå om detta resultat om rollpersonen inte är gift. 86–95 Svärföräldrarna hatar rollpersonen. Slå om detta resultat om rollpersonen inte är gift eller förlovad. 96–100 Slå om två gånger på denna tabell.
62–64	Familjen är mycket omtalad då en av medlemmarna är mycket känd. Spelledaren avgör vem i familjen som är berömd och varför.
65–69	Rollpersonens familj har mycket lätt att bli vänner med individer från en annan ras. Rollpersonen känner instinktivt på sig vad som anses vara korrekt eller inkorrekt att göra i olika situationer i samband med rasen i fråga. Kommunikation med rasen är en nivå enklare (–Ob1T6). Exakta effekter av sådana slag är upp till spelledaren. Slå 1T100 för att bestämma vilken ras. Om slaget visar på samma ras så är det någon annan stam inom rasen. 1–20 Människor 21–40 Misslor 41–60 Alver 61–80 Dvärgar 81–90 Tiraker 91–92 Grottroll 93–94 Vättar 95–96 Skogstroll 97 Arachnider 98 Insektoider 99 Ödlemänniskor 100 Välj ras själv
70–74	Familjen är mycket rik. Slå ett gratis slag på tabellen för *Förmögenhet* och ett på *Egendom*. Observera att det är familjen som äger egendomen, men rollpersonen äger den framslagna förmögenheten.
75–78	Familjen är skandalomsusad. En eller flera ur rollpersonens familj är mycket omtalade. Familjenamnet kräver förmodligen rentvagning.
79–83	Familjen har stora skulder som föräldrarna uppenbarligen inte klarar av att betala och betalas inte skulderna kan vissa metoder användas för att få in pengar. Det är stor chans att domstol, hejdukar, fogdar, indrivare med flera kommer och hälsar på.
84–87	Rollpersonens familj är mycket udda på ett eller annat sätt. Spelaren bestämmer tillsammans med spelledaren hur pass udda familjen är. Exempel kan vara kannibalism, sinnessjukdomar eller samlarmani. Familjen kanske har en far som kan talar med djuren, en syster som har rymt till skogs och en broder som inte tål solljus.
88–91	Rollpersonens släkt är utbredd över ett stort område. Rollpersonens släkt kommer från när och fjärran och familjen brukar ofta resa runt och hälsa på hos släktingarna. Rollpersonen har automatiskt lärt sig 1T6/2 främmande språk. I var och ett av dessa språk får rollpersonen 1T6+1 enheter att köpa färdighetsnivåer för.
92–93	Rollpersonen är älskad av sin familj, men hatad av sina syskon. Rollpersonens välmående och framgång går före allt annat till syskonens förtvivlan. Rollpersonen är mycket bortskämd och kan be sina föräldrar om nästan vad som helst.
94–95	Rollpersonen är älskad av hela sin familj. Rollpersonens välmående, framgång och karriär går före allt annat. Rollpersonen är mycket bortskämd och kan be sin familj om vad som helst och de kommer antagligen att föröka göra rollpersonen till viljes.
96–100	Flera ur rollpersonens familj är eller har varit äventyrare. Fadern har slagits mot troll och sett eldsprutande drakar, modern behärskar magi och morbrorn har ryckt kejsaren i skägget och överlevt. Fabulera ihop en kortfattad historia om rollpersonens äventyrliga släktingar – kom ihåg att det är släktingarna som har äventyrat och inte rollpersonen. Spelledaren har naturligtvis vetorätt som vanligt.

Tabell 2-28: Familjetabellen. Alla rollpersonen får ett slag på denna tabell. Spelledaren kan även låta spelaren välja istället för att slå.

BAKGRUNDSTABELLER

För att göra rollpersonens bakgrund lite mer detaljerad kan Eons bakgrundstabeller användas. Observera att det inte är nödvändigt att göra dessa slag, men rollpersonen kommer att bli intressantare (och dessutom något mäktigare) om bakgrundstabellerna används. Beroende på vilken ras rollpersonen tillhör så kommer man få göra olika antal slag på bakgrundstabellerna. Människor får göra sju slag, misslor sex slag och alla andra raser får göra fem slag.

Bakgrundsslag

För varje slag man har rätt till får man slå ett slag på huvudtabellen (tabell 2-32) med 1T100. Hur många slag man får göra beror på vilken ras rollpersonen tillhör – se tabell 2-28. På huvudtabellen finns de olika bakgrundstabellerna uppradade. Beroende på vilket resultat man får på huvudtabellen så går man vidare till den angivna bakgrundstabellen.

Variantregel 1: Ifall man offrar ett extra slag (man använder alltså två slag) så kan man välja tabell istället för att slå på huvudtabellen.

Variantregel 2: Spelaren får ignorera ett resultat. För rollpersonen kostar detta ytterligare ett tärningsslag.

Variantregel 3: För varje *frivilligt* slag man gör på nackdelstabellen får man göra ett extra slag på huvudtabellen. Spelledaren bör inte tillåta mer än högst två sådana slag för att rollpersonen inte skall bli helt 'förvrängd'. Denna variantregel bör bara tillåtas om spelledaren anser att spelaren kan rollspela nackdelen.

Egna varianter: Spelledaren kan givetvis hitta på egna varianter för att bestämma en rollpersonens bakgrund – exempelvis kan en rollperson kanske till och med få välja resultat på tabellerna helt frivilligt (med Spelledarens övervakande öga givetvis) och på så sätt skapa en helt formgiven rollperson.

Ras	Antal slag på Huvudtabellen
Människa	7
Missla	6
Alv	5
Dvärg	5
Tirak	5

Tabell 2-29: Antal slag som rollpersonen får på huvudtabellen. Människor får alltså göra sju slag.

Attribut	Antal extra slag på Huvudtabellen
Attributsumma ≤ 70	+2
Attributsumma 71–85	+1

Tabell 2-30: Antal extra slag som kompensation för låga attribut.

Ålder*	Antal extra slag på Huvudtabellen
1–30	0
31–45	+1
46–60	+2
61–80	+3
81–100	+4
101+	+5

* Avser den faktiska åldern för alver och dvärgar. Alver och dvärgar har också en skenbar ålder som är lägre.

Tabell 2-31: Antal extra slag som rollpersonen får på huvudtabellen beroende på hög ålder.

Låga eller höga attribut [Frivillig regel]

Om summan av alla rollpersonens attribut är lägre eller lika med 85 får rollpersonen ett extra slag på huvudtabellen. Om summan av alla rollpersonens attribut är lägre eller lika med 70 får rollpersonen två extra slag på Huvudtabellen. Denna frivilliga regel finns sammanfattad i tabell 2-30.

Hög ålder [Frivillig regel]

En rollperson som är äldre har hunnit med mer under sitt liv. Därför kan de få fler slag på Huvudtabellen. Denna frivilliga regel finns sammanfattad i tabell 2-31.

Huvudtabellen

På huvudtabellen (tabell 2-32) finns de olika bakgrundstabellerna uppradade. Beroende på vilket resultat man får på huvudtabellen så går man vidare till den angivna bakgrundstabellen. Så fort man gjort ett slag på huvudtabellen måste man direkt göra slaget på den indikerade undertabellen – man får alltså inte först slå alla slag på huvudtabellen och sedan välja i vilken ordning slagen på undertabellerna skall slås.

1T100	Huvudtabellen		Gå vidare till...
1–5	Börd	ALV	tabell 2-33/34
6–15	Föremål & ägodelar		tabell 2-35
16–20	Förmögenhet		tabell 2-36
21–25	Egendom		tabell 2-37/39/40
26–45	Kontakter		tabell 2-42
46–55	Mentala egenskaper		tabell 2-44
56–65	Fysiska egenskaper		tabell 2-45
66–67	Övernaturliga egenskaper*		tabell 2-46
68–92	Händelser		tabell 2-47
93–95	Familjetabellen (extra slag)		tabell 2-28
96–100	Nackdelar**		tabell 2-48

* Spelledaren måste godkänna att spelaren slår på tabellen för övernaturliga egenskaper. I annat fall slår man om.
** Slag som hamnar här ger inga extra slag på Huvudtabellen.

Tabell 2-32: Huvudtabellen.

Börd

Beroende på vilken typ av kultur som rollpersonen kommer ifrån så kommer börden (eller den sociala statusen) beskrivas med olika termer. Feodala och civiliserade kulturer brukar innebära att rollpersonen eller familjen har en adelstitel. Primitiva och barbariska kulturer brukar däremot ange rollpersonens eller familjens börd med dess ställning inom klanen eller folket.

Det finns två olika bördtabeller: tabell 2-33 *Börd för personer från civiliserade kulturer* och tabell 2-34 *Börd för primitiva kulturer*. Slå

ett slag med 1T100 på den tabell som bäst passar in på rollpersonen.

För andra raser än människor gäller speciella regler. Dvärgar slår som regel på tabellen 2-33 *Börd för personer från civiliserade kulturer*. Alver (bortsett från alvstammen *Pyar*) och Tiraker slår som regel ett slag på tabell 2-34 *Börd för personer från primitiva kulturer*. Misslor har som regel inte någon börd och kommer en missla in på denna tabell måste spelaren slå om på huvudtabellen om inte spelledaren bestämmer annorlunda.

Observera att om spelaren slår flera slag på tabellen personer från civiliserade kulturer (tabell 2-33) så kan det hända att rollpersonen kan få fler än en titel.

Om man råkar få slå flera slag på tabellen för personer från primitiva kulturer (tabell 2-34) så gäller att man endast får en börd, nämligen den högsta börd av de framslagna resultaten.

Föremål & ägodelar

Rollpersonen har något speciellt föremål, som till exempel ett bra svärd eller en stark häst, i sin ägo. Föremålen kan vara införskaffade, ärvda eller upphittade – spelaren bestämmer.

Slå ett slag på tabell 2-35 för att avgöra vad det är för föremål eller ägodel som rollpersonen har i sin besittning. Observera att det är meningen att rollpersonen skall få sådana saker som rollpersonen är i behov av, därav den stora valfriheten under många resultat. Spelledaren bör ha uppsikt så att spelaren inte väljer till exempel det dyraste bara för att sedan sälja föremålet för att få mer pengar!

Ett bra tips är att låta spelaren hitta på en berättelse om hur föremålet eller ägodelen hamnade i rollpersonens ägo. På så sätt kanske föremålet eller ägodelen kan spela en intressant roll i framtida äventyr.

1T100	Börd för personer från civiliserade kulturer
01–10	Rollpersonen har en *lågadlig* titel, exempelvis baron, markis eller friherre. En gång hade familjen (eller rollpersonen) en titel av högre börd. Spelaren eller spelledaren måste bestämma varför familjen har blivit degraderad.
11–20	Ärvd *lågadlig* titel. Titeln kan vara baron, markis eller friherre. Fadern är dock högadlig, men denna högadliga titel har gått (eller skall gå) till någon annan person.
21–50	Tilldelad *lågadlig* titel. Titeln kan vara baron, markis eller friherre. Spelaren eller spelledaren måste bestämma varför rollpersonen har blivit tilldelad den adliga titeln.
51–89	Ärvd *lågadlig* titel. Fadern har ärvt titeln av sin fader. Titeln kan vara baron, markis, eller friherre.
90–92	Ärvd *högadlig* titel, vanligen greve, jarl eller motsvarande.
93	Tilldelad *högadlig* titel, vanligen greve, jarl eller liknande. Spelaren eller spelledaren måste bestämma varför rollpersonen har blivit tilldelad den adliga titeln.
94	Tilldelad *högadlig* titel utan släktskap med kungafamiljen. Titeln oftast är hertig eller motsvarande
95–96 ALV	Erövrad *högadlig* titel och nära släkt med kungafamiljen, dock ej tronarvinge. Titeln är antingen hertig eller alternativt prins eller prinsessa genom ingifte. Rollpersonen var förmodligen lågadlig innan han eller hon fick den högadliga titel.
97–98 ALV	*Högadlig* med kungligt blod. Titeln är hertig eller alternativt prins eller prinsessa, dock ej med några anspråk på tronen.
99 ALV	*Högadlig* med kungligt blod och möjlig tronarvinge, dock ej förstahandsarvinge. Titeln är hertig eller alternativt prins eller prinsessa eller motsvarande.
100	Rollpersonen har mer än en titel. Slå om två gånger på denna tabell.

Tabell 2-33: Börd för personer från civiliserade kulturer.

1T100	Börd för personer från primitiva kulturer
1–50	Familjeöverhuvud för storfamilj. Rollpersonens familj* är den som styr över den storfamilj som rollpersonen ingår i. Med storfamilj avses även alla farföräldrar (ibland även morföräldrar), farbröder och deras familjer. Ibland kan alla föräldrarnas syskon och deras familjer ingå i storfamiljen. För att dessa släktingar skall räknas som en storfamilj krävs som regel att de bor på samma plats.
51–80	Stamhövding. Rollpersonens familj* är den som styr över den stam som rollpersonen ingår i. Med stam menas en ännu större del av släkten som alla har en och samma anfader. Exakt hur stor en stam är kan variera, men för att en släkting skall räknas som medlem i stammen krävs som regel att släktingen är bosatt i samma by eller område.
81–96	Klanhövding. Rollpersonens familj* är den högsta familjen inom den klan som rollpersonen ingår i. En klan omfattar alla de släktingar som kan spåra sin härkomst från en och samma an–fader. Exakt hur stor en klan är kan variera, framförallt beroende på hur gammal klanen är. Skillnaden mellan en stam och en klan är att stammens medlemmar är bosatta på samma plats, medan klanens medlemmar kan vara bosatta på olika håll. Detta innebär att klanen är lika stor som eller större än stammen.
97–98	Ledare. Rollpersonens familj* är ledare för 1T6+1 klaner. Familjens överhuvud är dessutom klanhövding för rollpersonens klan.
99–100 ALV	Härskare. Rollpersonens familj* är den högsta familjen inom hela det folk som rollpersonen ingår i. Familjeöverhuvudet är hela folkets härskare och dessutom klanhövding för rollpersonens klan (se ovan).

* Med familj menas rollpersonens föräldrar, syskon och eventuella barn. Det är nästan alltid fadern som är familjens överhuvud, men moderns ansvar och makt är ofta minst lika viktig. Om fadern är död så är det i regel den äldste sonen som är familjeöverhuvud.

Tabell 2-34: Börd för personer från primitiva kulturer.

1T100	Föremål & ägodelar	2-35
1-4 DVÄRG TIRAK	En hund som fungerar utmärkt både som jakt- och vakthund. Hunden är mycket intelligent och kan Ob1T6 olika trick som spelaren och spelledaren får komma överrens om.	
5-7 DVÄRG TIRAK	En ovanlig talande fågel. Fågeln är mycket tillgiven och intelligent. Fågeln är mycket intelligent och kan Ob1T6 olika trick.	
8-11 DVÄRG TIRAK	En jaktfågel (exempelvis en falk eller en hök) som är ovanligt intelligent. Jaktfågeln är mycket intelligent och kan Ob1T6 olika trick.	
12-19 DVÄRG	Ett mycket starkt dragdjur eller packdjur – exempelvis en åsna, oxe eller buffel. Dess Bärförmåga ökar därför med 50% (×1,5).	
20-26 DVÄRG TIRAK	Ett mycket uthålligt riddjur – exempelvis en häst eller en kamel. Djuret får en poäng mindre Långtidsutmattning (–1) vid längre resor än vad som är normalt.	
27-30 DVÄRG TIRAK	Ett mycket snabbt och intelligent riddjur – exempelvis en häst eller en kamel. Riddjur kan Ob1T6 olika trick. Dessutom ökar djurets förflyttning med två (+2)	
31-33 DVÄRG	En stor och extremt vältränad stridshäst. Hästens Bärförmåga ökar därför med 50% (×1,5) och djuret kan dessutom Ob1T6 trick.	
34-40	Ett valfritt närstridsvapen* vars egg är mycket skarp. Vapnet får därför ökad huggskada (H+2) och stickskada (S+1), tyvärr är vapnets Brytvärde två lägre än normalt (BRYT–2).	
41-46	Ett valfritt närstridsvapen* vars klinga har en mycket seg härdning. Vapnets brytvärde är därför två högre än normalt (BRYT+2).	
47-52	Ett mycket lätt närstridsvapen*. Vapnet får följande modifikationer: H–2, K–3, S–1, BRYT–2, STYK–1, SI (±0/+1), Vikt ×0,8.	
53-59	Ett valfritt skjutvapen* vars sträng är mycket hårt spänd. Avståndet för de fyra räckvidderna för vapnet ökar med 20% (×1,2) och skadan på de olika räckvidderna modifieras med:	

1T100	(fortsättning)	2-35
	+2/+1/+1/+1. Tyvärr ökar STYK+2 (gäller ej armborst).	
60-68	En valfri rustningsdel (för arm- och bendelar avses hela par) av extra kraftigt material. Var och ett av de tre pansarvärderna ökar med ett (+1/+1/+1), tyvärr ökar vikten med 20% (×1,2). Om rustningsdelen är av metall är den dessutom förtennad vilket förhindrar rost.	
69-73	En extra stark sköld av valfri typ. Sköldens Brytvärde ökar med två (BRYT+2), men dess vikt blir 20 % högre (×1,2).	
74-78	Rollpersonen har en extra lätt och smidig sköld av valfri typ. Sköldens Brytvärde minskar med två (BRYT–2), men dess vikt blir 20 % lägre (×0,8).	
79-82 TIRAK	Rollpersonen har Ob1T6 kartor. Spelledaren (eller möjligen spelaren) bestämmer vad kartorna visar. Kartorna beskriver antingen hemtrakten eller avlägsna delar av världen.	
83-89 TIRAK	Rollpersonen har tillgång till Ob1T6 böcker i varierade ämnen. Varje bok behandlar en färdighet – spelledaren avgör vilka. Språket som böckerna är skrivna på är ett som rollpersonen behärskar. Läsbarheten för varje bok är normal (Ob3T6). Varje bok har ett Förkunskapskrav på Ob1T6+4. Kunskapinnehållet är 1T6 högre än Förkunskapskravet. Slå separata slag för varje bok.	
90-95	Rollpersonen äger Ob1T6 kongelerade filament av valfri typ.	
96-98 ALV	Rollpersonen äger släktjuveler, exempelvis amuletter, armband, halsband eller ringar. Värdet är Ob3T6 × 1000 silver, men juvelerna betyder så mycket för rollpersonen att denna bara skulle kunna tänka sig sälja dessa i en riktigt nödsituation.	
99-100	Slå två gånger på tabellen och ta båda resultaten.	

* Spelaren bör inte välja vapen från en främmande ras – exempelvis bör en människa inte få ett alvsvärd.

Tabell 2-35: Föremål & ägodelar. I tabellen finns typiska föremål som rollpersonen kan äga redan från starten.

Förmögenhet

Rollpersonen har tillgångar i reda pengar, det vill säga silver- och guldmynt samt ibland även bankväxlar. Slå ett slag på tabell 2-36 för att avgöra förmögenhetens storlek. Det är upp till spelaren att bestämma varifrån pengarna kommer – tänkbart är att de är ärvda, upphittade eller har erhållits som betalning för något farligt uppdrag. Pengar finns också i form av bank- eller penningväxlar, ett dokument som är mycket lättare att frakta än till exempel ett halvt ton silver. Det är framförallt mynten som är intressanta för vanliga rollpersoner, eftersom de gör det så mycket enklare att handha transaktioner av olika slag om det finns ett fungerande modernt ekonomiskt system.

Bankväxlarna kan även antas vara skuldfordringar som rollpersonen kan driva in då det behövs. Om rollpersonen kommer från en primitiv eller barbarisk kultur kan spelaren välja att byta ut bankväxlar mot ädelstenar.

1T100	Förmögenhet	2-36
1–10	Ob3T6 silver	
11–60	Ob3T6 × 10 silver	
61–90	Ob3T6 × 100 silver Ob2T6 × 10 guldmynt	
91–97	Ob4T6 × 100 silver Ob2T6 × 100 guldmynt	
98–99	Ob5T6 × 100 silver Ob3T6 × 100 guldmynt Rollpersonen har dessutom bankväxlar till ett värde av Ob3T6 × 1.000 silver	
100	Ob5T6 × 200 silver Ob4T6 × 100 guldmynt Rollpersonen har dessutom bankväxlar till ett värde av Ob3T6 × 10.000 silver	

Tabell 2-36: Förmögenhet. Ett guldmynt är värt tjugo silver.

Egendom

Beroende på vilken kulturell bakgrund rollpersonen har så skall man göra ett slag på någon av de tre tabellerna för egendom (tabell 2-37, 2-39 eller 2-40). Vilken tabell som gäller beror på om rollpersonen bor på landsbygden eller i staden och om den kulturella bakgrund är feodal/civiliserad eller primitiv/barbarisk.

Slaget på tabellen för egendom modifieras beroende på rollpersonens börd (se tabell 2-38 alternativt 2-41). Om man slår mer än en gång på denna tabell måste man välja ett av resultaten.

Om rollpersonen är den äldste arvingen och om föräldrarna inte lever, så äger rollpersonen all egendom. Spelledaren har dock som vanligt sista ordet. Observera att även om rollpersonen är familjeöverhuvud så kan rollpersonen inte sälja all egendom – familjen måste ju ha något att leva av. Som regel gäller att egendomen varken går med förlust eller är vinstbringande. Det som produceras och de intäkter som finns går till att betala arrenden, skatter och till att livnära de personer som bor på ägorna eller som lever av egendomen. Rollpersonen tjänar alltså inga pengar på att familjen äger en egendom.

1T100	Lantegendom för civiliserad kultur 2-37
1–20	Torp med två tunnland åkerjord eller betesmark. Det finns en häst, en ko och några hönor.
21–40	Större torp med fyra tunnland åkerjord eller betesmark. I torpet bor rollpersonens familj, en häst, en ko, en gris och några hönor.
41–50	Liten gård med åtta tunnland åkerjord eller betesmark. Gården består av ett mindre boningshus med en liten ladugård som innehåller fyra kor, en häst, två grisar och några hönor. På gården bor dessutom en dräng och en piga.
51–65	Gård med 16 tunnland åkerjord eller betesmark. Gården består av ett boningshus, en lada, en ladugård och ett stall. På gården finns sex tjänstehjon, åtta kor, två hästar, en oxe, fyra grisar och ett flertal hönor.
66–80	Stor gård med 24 tunnland åkerjord eller betesmark. Gården består av ett stort boninghus, ett hus för tjänstefolket, två lador, en stor ladugård och ett stall. På gården finns även åtta tjänstehjon, tolv kor, tre hästar, två oxar, sex grisar och ett flertal hönor. En del av gårdens mark arrenderas av en torparfamilj.
81–90	Gods som omfattar 40 tunnland åkerjord eller betesmark. Godset består av en stor gård (som ’stor gård’ ovan) och 2T6 torparfamiljer som arrenderar del av marken. Spelaren bestämmer hur stora torpen är.
91–100	Stort gods som omfattar 60 tunnland åkerjord eller betesmark. Godset består av en herrgård (som ’stor gård’ ovan). En del av marken arrenderas av en mindre gård och 3T6 torparfamiljer. Spelaren bestämmer hur stora torpen är.
101–120	Stort gods som omfattar 80 tunnland åkerjord eller betesmark. Godset består av en herrgård (som motsvarar två ’stor gård’ ovan). Ibland är denna herrgård befäst. En del av godsets mark arrenderas av en gård (se ovan) och 4T6 torp (se ovan). Ofta ligger dessa gårdar och torp i en by i närheten av herrgården. Spelaren bestämmer hur stora gården och torpen är.
121–150*	Grevskap eller motsvarande. Familjen bor på ett slott eller en mindre borg som har 200 tunnland åkerjord eller betesmark (slottet har gårdsbyggnader som motsvarar två ’stora gårdar’ ovan). En stor del av grevskapets mark arrenderas av 1T6 gårdar (se ovan) och 1T6×10 torp (se ovan). Ofta ligger dessa gårdar och torp i den närbelägna byn. Spelaren bestämmer hur stora gårdarna och torpen är.
151+*	Hertigdöme eller motsvarande. Familjen bor på ett större slott eller en stor borg som har 400 tunnland åkerjord eller betesmark (slottet har gårdsbyggnader som motsvarar två ’stora gårdar’ ovan). En stor del av grevskapets mark arrenderas av 2T6 gårdar (se ovan) och 1T6×20 torp (se ovan). Ofta ligger dessa gårdar och torp i en av hertigdömets byar eller i utkanten av en mindre stad som hertigdömet har beskattningsrätt över. Spelaren bestämmer hur stora gårdarna och torpen är.

* Dessa resultat *måste* godkännas av spelledaren. Om spelledaren inte vill det så får spelaren göra ett nytt slag på tabellen eller välja resultatet ”101–120”.

Tabell 2-37: Egendomar för civiliserade personer från landsbyggden.

1T100	Stadsegendom för civiliserad kultur 2-39
1–20	Del i ett förfallet flerfamiljshus i ett enkelt kvarter. I två rum bor rollpersonens familj, samt eventuellt något husdjur såsom en höna eller en gris. I huset bor, förutom rollpersonens familj, Ob1T6 andra familjer.
21–40	Del i ett flerfamiljshus. I två rum och kök bor rollpersonens familj. På baksidan av huset har familjen ett mindre trädgårdsland samt något husdjur såsom ett par hönor eller en gris. I huset bor, dessutom Ob1T6 andra familjer.
41–50	Mindre hus i ett enklare kvarter. Rollpersonens familj har ett hus som består av fem rum och ett kök. I två av rummen finns en innebo ende familj. I ett vindsrum bor en piga som arbetar för familjen. På bakgården finns antagligen en liten odling, ett hönshus och en gris.
51–65	Normalstort stadshus. Rollpersonens familj har ett hus som består av sju rum och ett kök. I två av rummen finns en inneboende familj. I två av vindsrummen bor en hushållerska och en piga som arbetar för familjen. På bakgården finns en mindre odling, ett hönshus och en gris.

Börd	Modifikation
Lågadlig	+50
Högadlig	+75

Tabell 2-38: Bördsmodifikation till slaget på tabell 2-37 och 2-39.

1T100	(fortsättning) 2-39
66–90	Stort tvåvåningshus. Rollpersonens familj har ett större hus som består av tio rum och ett kök. I fyra av rummen finns två inneboende familjer. I tre av vindsrummen bor en hushållerska, en piga och en tjänare som arbetar för familjen. På bakgården finns en odling och ett mindre hus med två grisar, ett antal hönor och en häst.
91–100	Stor lyxvilla. Rollpersonens familj äger en större lyxvilla belägen i de finare delarna av staden. Villan har 15 rum och ett stort kök. Mitt i villan finns en gård. Bakom villan finns ett par mindre hus för tjänstefolket. I de mindre husen bor ett tjänstehjon på åtta personer som arbetar för familjen. På bakgården finns ett stall med 1T6 hästar. Familjen äger även 1T6 flerfamiljshus med vardera Ob1T6 inneboende familjer. Dessa hyreshus ligger i de enklare delarna av staden.
101-120	Stort residens. Rollpersonens familj äger ett stort residens beläget i den finaste delen av staden. Residenset har 24 rum och två kök. I anslutning till residenset finns ett par mindre hus för tjänstefolket samt ett stall. I de mindre husen bor ett tjänstehjon på åtta personer som arbetar för familjen. I stallet finns 2T6 hästar. Familjen äger även 2T6 flerfamiljshus med vardera Ob1T6 inneboende familjer. Dessa hyreshus ligger i de enklare delarna av staden.
121–150*	Palats. Rollpersonens familj äger ett mindre palats beläget i den finaste delen av staden. Palatset har 36 rum fördelade på ett par våningar. I palatset finns rum för tjänstefolket och på borggården finns ett stall med 3T6 hästar. På palatset arbetar tjugo personer som tjänstefolk. Familjen äger 3T6 flerfamiljshus med vardera Ob1T6 inneboende familjer. Dessutom äger familjen mark på den omkringliggande landsbygden omfattande 80 tunnland åkerjord eller betesmark. Denna mark arrenderas av två gårdar och 4T6 torp.
151+*	Stort palats. Rollpersonens familj bor på det största palatset mitt i staden. Palatset har 60 rum fördelade på ett par våningar. I palatset finns rum för tjänstefolket och på borggården finns ett stall med 4T6 hästar. På palatset arbetar trettio personer som tjänstefolk. Familjen äger 4T6 flerfamiljshus med vardera Ob1T6 inneboende familjer. Dessutom äger familjen mark på den omkringliggande landsbygden som omfattar 200 tunnland åkerjord eller betesmark. Familjens mark arrenderas av 2T6 gårdar och 1T6×10 torp.

* Dessa resultat måste godkännas av spelledaren. Om det inte godkänns kan man ta resultatet ”101-120”.

Tabell 2-39: Egendomar för civiliserade personer bosatta i städer.

1T100	Egendom för primitiva kulturer 2-40
1–40	Rollpersonens familj har ett stort tält och en boskapshjord som består av Ob1T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, men det kan även vara Ob3T6 får eller getter. Familjen har ett riddjur – vanligen en häst eller kamel.
41–60	Rollpersonens familj har två stora tält och en boskapshjord som består av Ob2T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, men det kan också vara Ob6T6 får eller getter. Familjen äger två riddjur – vanligen hästar eller kameler.
61–80	Rollpersonens familj har tre stora tält och en boskapshjord som består av Ob4T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, men det kan också vara Ob12T6 får eller getter. Familjen äger Ob1T6 riddjur – vanligen hästar eller kameler.
81–100	Rollpersonens familj har fyra stora tält och en boskapshjord som består av Ob8T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, men det kan också vara Ob3T6×10 får eller getter. Familjen äger Ob2T6 riddjur – vanligen hästar eller kameler. På en fast plats har familjen en vervintringsbostad som består av ett enklare hus eller ett par hyddor.
101–120*	Rollpersonens familj har sex stora och utsmyckade tält och en boskapshjord som består av Ob2T6 ×10 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, men det kan också vara Ob6T6×10 får eller getter. Djuren är välmående och välgödda. Familjen äger Ob3T6 riddjur – vanligen hästar eller kameler. Familjen har en övervintringbostad och en sommar betesbostad byggda i lera eller trä.
121–150*	Rollpersonens familj har tio stora och rikt utsmyckade tält och en boskapshjord som består av Ob6T6 ×10 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar, alternativt Ob2T6×100 får eller getter. Alla djur är mycket välmående och välgödda. Familjen äger Ob4T6 hästar eller kameler. Familjen har en övervintringsbostad och sommarbetesbostad som består av ler- eller trähus. Dessutom har familjen ett hus i den närmaste staden, slå ett slag på tabell 2-39 utan att modifiera slaget med börd.
151+*	Rollpersonens familj har femton stora och rikt utsmyckade tält och en boskapshjord som består av Ob3T6×50 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar – alternativt Ob4T6×100 får eller getter. Alla djur är mycket välmående och välgödda. Familjen äger Ob5T6 hästar eller kameler, samt en övervintringsbostad som består av en stort hus med en befäst palissad med vaktorn, plus ett hus i den närmaste staden, slå ett slag på tabell 2-39, men utan att modifiera slaget med börd.

* Dessa resultat *måste* godkännas av spelledaren. Om det inte godkänns så får man resultatet ”81–100”.

Tabell 2-40: Egendomar för personer från en primitiv kultur.

Börd	Modifikation
Överhuvud	+15
Stamhövding	+30
Klanhövding	+45

Börd	Modifikation
Ledare	+60
Härskare	+75

Tabell 2-41: Bördsmodifikation till slaget på tabell 2-40.

Kontakter

Varje slag som hamnar här resulterar i att rollpersonen får två (2) kontakter, det vill säga ett antal viktigare bekanta som rollpersonen kanske kan ha nytta av i framtiden.

De två viktigaste faktorerna att ta fram för en kontakt är dels kontaktens yrke (tabell 2-42) och dels hur relationen till kontakten är beskaffad (tabell 2-43). Slå 1T100 på varje tabell. Kontakten är vanligtvis av samma ras som rollpersonen själv.

Dessutom är det viktigt att veta var kontakten arbetar – exempelvis i vilken stad eller i vilket land. Eventuellt kan några karaktärsdrag tas fram för kontakten (exempelvis Lojalitet och Resurser). I extrema fall kan hela kontakten beskrivas noga.

Tips om hur kontakter kan användas

Under spelets gång kan spelaren använda en kontakt för att hjälpa spelet framåt – exempelvis då man behöver någon viss förmåga eller då man saknar någon viss information som kontakten besitter. För vissa typer av kontakter kan det vara lämpligt (och enklare) att inte ta fram all information om kontakten med en gång. Istället kan spelaren få hitta på vad som gäller då kontakten väl 'tas i spel'. Man kan då bestämma exakt var kontakten bor. Detta ökar användbarheten på kontakten avsevärt. Eventuellt kan rollpersonen få extra förbättringsslag om en kontakt används.

1T100	Kontakt (slå två gånger) 2-42
1	Adelsman/adelsdam. Slå ett slag på tabellen för börd för att se vilken titel kontakten har. Kontakten kan ha intressant information om vad som händer i samhällets övre skikt. Dessutom är det inte osannolikt att kontakten har reell politisk makt. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig kontakten är.
2	Alkemist. En person som håller på med magiska droger och kemiska experiment. Har man problem med något magiskt föremål är kontakten den perfekta personen att fråga. Kontaktet äger ett laboratorium.
3	Andebesvärjare. Rollpersonen känner en person som har kontakt med andarna, utan att för den skull vara en primitiv schaman. Hur mäktig andebesvärjaren är beror på dennes karaktärsdrag Resurser.
4	Alv. Om rollpersonen själv är alv så måste spelaren slå om slaget på denna tabell. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig alven är. Slå 1T100 för att avgöra vilken alvstam kontakten tillhör: 1–50 Pyar 51–65 Kiriya 66–80 Thism 81–90 Sanari 91–97 Léaram 98–100 Henéa
5	Apotekare. En person som ägnar sig åt droger, läkemedel och örter.
6	Barbar. Slå ett slag på tabellen för börd för att se vilken ställning barbaren har i sin kultur.
7	Bonde. Slå ett slag på tabellen för lantegendom för att se hur välbärgad bonden är.
8	Bordellmamma. Kontakten äger eller sköter en bordell eller ett horhus. En bordellmamma kan ibland ha intressant information som hon fått reda på genom sina gäster. Observera att en bordellmamma kan vara av manligt kön, även om detta är ovanligt.
9	Bråkmakare. Kontakten är känd för att ställa till bråk och bekymmer. Kanske brukar kontakten även ha problem med ordningsmakten.

1T100	(fortsättning) 2-42
10	Butiksinnehavare. Slå ett slag på tabellen för stadsegendom för att få en fingervisning om hur välbärgad butiksinnehavaren är.
11	Bödel. Kontakten arbetar med att bringa dödsdömda om livet och även med att hålla rent på stadens gator.
12	Dansare. Kontakten är dansare eller dansös. Vanligen är dansare anställda av någon rik person, men de kan även ingå i någon fri danstrupp.
13	Djurtämjare. Kontakten tämjer djur och säljer eventuellt dem vidare. Oftast är det frågan om hästar, men det kan även vara andra mer exotiska djur som kameler, rovdjur, jaktfalkar och så vidare.
14	Dräng. Kontakten är en dräng på en gård eller torp. Slå ett slag på tabellen för lantegendom för att avgöra var kontakten arbetar.
15	Dvärg. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig dvärgen är. Om rollpersonen själv är dvärg så måste spelaren slå om slaget på denna tabell. Slå i annat fall 1T100 för att avgöra vilken klan dvärgen tillhör: 1-60 Klan Zolod 61-80 Klan Ghor 81-95 Klan Roghan 96-100 Klan Drezin
16	Dödgrävare. Kontakten sysslar för det mesta med att gräva ner döda i marken.
17	Filosof. Kontakten har mycket tänkvärt att säga om livet och världen. Rollpersonen kan få ett eller annat gott råd, men kanske inte så många praktiska råd.
18	Fiskare. Kontakten livnär sig på fiske på havet, i en sjö eller i ett vattendrag.
19	Fängelsekund. Kontakten brukar med jämna mellanrum sitta i fängelse. Fängelsekunden har goda kontakter i den undre världen.
20	Gardessoldat. Rollpersonen känner en elitsoldat som är anställd i härskarens vaktstyrka eller bästa arméenhet. Kontakten kan ibland ha intressanta upplysningar om vad som händer i rikets ledning.

1T100	(fortsättning) 2-42
21	Gatubarn. Rollpersonen känner ett (eller flera) gatubarn som livnär sig genom försäljning, tiggeri eller småstölder. Gatubarn har ofta en hel del kunskap om vad som händer i staden.
22	Gatuförsäljare. Kontakten livnär sig på gatuförsäljning. Antingen genom ett gatu- eller torgstånd eller genom att försöka kränga sina varor till förbipasserande.
23	Gatumusiker. Rollpersonen känner en gatumusiker som brukar spela på stadens gator.
24	Gesäll. Kontakten är en lärling som snart kan bli hantverksmästare. Spelledaren bestämmer vilket hantverksyrke gesällen utövar.
25	Gillesmästare. Rollpersonen känner den högsta chefen för ett gille eller ett skrå. Spelledaren bestämmer vilket hantverk som är aktuellt. Kontakten kan vara en maktfaktor att räkna med i en stad. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig gillesmästaren är.
26	Gladiator. Kontakten är en stridskämpe som livnär sig på uppvisningsstrider. Spelaren måste bestämma om kontakten utför gladiatorstriderna frivilligt eller ofrivilligt.
27	Godsherre. Kontakten är en storbonde eller lägre adelsman. Slå 1T100+50 på tabellen för lantegendomar för att avgöra godsets storlek.
28	Gycklare. Kontakten är en underhållare som roar genom diverse upptåg, roliga historier och akrobatiska konster. Om gycklaren arbetar för någon mäktig person är det möjligt att gycklaren kan ha intressant information.
29	Hallick. Rollpersonen känner en hallick som har ett antal prostituerade under sina 'vingar'. En hallick kan ibland ha intressant information som han fått reda på genom sina prostituerade och genom att vistas på gatorna.
30	Hamnarbetare. Kontakten arbetar i en hamn och har ofta kunskaper om vad som försiggår där och vilka laster som lastas och lossas.
31	Handelshusherre. Rollpersonen känner en delägare i ett handelshus. Slå 1T100+40 på tabellen för stadsegendom för att få en fingervisning om hur välbärgad handelshusherren är. Ta sedan fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig kontakten är.
32	Handelsman. Rollpersonen känner en handelsman som köper och säljer varor. Ibland brukar handelsmannen ge sig ut på handelsresor. Slå 1T100 på tabellen för stadsegendom för att få en fingervisning om hur välbärgad handelsmannen är.
33	Hantverkare. Kontakten är en person med hantverksmästarbrev och egen tillverkning. Spelledaren bestämmer vilket hantverk som är aktuellt.
34	Hora. Kontakten är prostituerad och lever ett hårt liv, men ibland kan horan ha kommit

1T100	(fortsättning) 2-42
	över intressant information genom någon av sina kunder.
35	Hålldam. Rollpersonen känner en kvinna som är älskarinna åt en uppsatt person. Slå ett slag på tabellen för börd för att avgöra vilken titel denna uppsatta person har.
36	Hälare. En person som köper 'omfördelad egendom' till låga priser. Bra att känna om man vill bli av med stulna föremål, eller är ute efter något särskilt.
37	Häxa. Rollpersonen känner en häxa eller en kvinnlig magiker. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig häxan är.
38	Indrivare. Kontakten använder mer eller mindre våldsamma metoder för att driva in obetalda skulder.
39	Inkvisitör. Rollpersonen känner en fanatisk häxjägare eller religiös förkämpe. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig inkvisitören är.
40	Jägare. Kontakten livnär sig på jaga djur. Spelaren måste bestämma vilka typer av djur som jägaren jagar mest. Bytesdjuren som jägaren nedlägger kan ge kött, hud och päls.
41	Kapten. Rollpersonen känner en kapten för ett legoknektskompani. Spelledaren måste bestämma exakt vem legoknektskompaniet jobbar för. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig kaptenen är.
42	Krigarpräst. Kontakten är en präst som missionerar genom att hota, döda och bränna hem. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig krigarprästen är.
43	Kurirryttare. Kontakten är en kurirryttare som brukar rida med bud och brev.
44	Lagman. Rollpersonen känner en person som är kunnig i lagen och som har rätt att arbeta inom rättsväsendet. Spelledaren bestämmer om kontakten är konstapel, domare, åklagare eller advokat. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig lagmannen är.
45	Legosoldat. Rollpersonen känner en menig soldat som ingår i ett legoknektskompani. Spelledaren måste bestämma exakt vem legoknektskompaniet jobbar för.
46	Livvakt. Rollpersonen känner en livvakt som arbetar för någon högt uppsatt person. Slå ett slag på tabellen för börd för att se vilken titel arbetsgivaren har.
47	Läkare. Rollpersonen känner en läkare eller helare som är skicklig i allsköns läkekonst. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur skicklig läkaren är.
48	Lönnmördare. Rollpersonens kontakt ägnar sig åt att mörda folk på beställning. Antagligen har kontakten ganska mycket tid över mellan uppdragen. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur skicklig lönnmördaren är.

1T100	(fortsättning) 2-42
49	Magiker. Rollpersonen känner en magiker. Spelledaren måste bestämma vilken typ av magiker det är frågan om. Hur mäktig magikern är beror på karaktärsdrag Resurser.
50	Makthavare. Rollpersonen känner kungen, den högste härskare över folket eller någon annan mycket viktig ledare. Detta kan vara en mycket användbara kontakt, men det kan även vara farligt, då makthavare ofta är ombytliga och det dessutom ofta pågår intriger runt makthavaren. Slå 1T100+20 på tabellen för börd för att avgöra vilken titel makthavaren har (resultat högre än 100 räknas som 100).
51	Milisman. Kontakten är medlem i den lokala milisen eller stadsvakten.
52	Missionär. Rollpersonens kontakt är en missionär som bedriver aktiv mission för sin tro. Spelaren måste bestämma vilken religion det rör sig om och varifrån missionären kommer.
53	Missla. En missla är en liten söt varelse med spetsiga öron och nyfiken läggning. Om rollpersonen själv är missla så måste spelaren slå om slaget på denna tabell.
54	Munk. Rollpersonen känner en person som vigt sitt liv åt ett asketiskt och självuppoffrande liv. Spelaren och spelledaren måste bestämma vilken religion munken utövar.
55	Nomad. Rollpersonen har kontakt med en nomad och dennes stora familj. Spelledaren eller spelaren måste avgöra var nomaderna brukar vandra. Det kan ibland vara svårt att lokalisera nomader då de färdas över stora områden.
56	Ordensriddare. Rollpersonen känner en riddare som är medlem i en riddarorden. Det är upp till spelledaren att bestämma hur mäktig kontaktens riddarorden är. Slå 1T100-20 på tabellen för börd för att avgöra vilken titel riddaren har (resultat lägre än ett räknas som ett).
57	Panthandlare. Rollpersonen har kontakt med en panthandlare som lånar ut pengar mot varor som säkerhet. Ta fram karakärsdraget Resurser för att avgöra hur välbärgad panthandlaren är.
58	Pirat. Rollpersonen känner en sjörövare. Ta fram karaktärsdragen Rykte och Resurser för att avgöra hur fruktad och rik piraten är.
59	Predikant. Rollpersonen känner en religiös person som inte är prästvigd. Denne person gör allt för att sprida sin religions läror. Spelledaren bestämmer vilken religion.
60	Prisjägare. Kontakten livnär sig på att jaga upp fredlösa och brottslingar som har en belöning på sitt huvud. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur skicklig prisjägaren är.
61	Präst. Rollpersonen känner en person som är prästvigd. Spelaren och spelledaren måste bestämma vilken religion prästen utövar. Hur mäktig prästen är beror på prästens karaktärsdrag Resurser.

1T100	(fortsättning) 2-42
62	Revoltör. Rollpersonens kontakt arbetar för att störta de nuvarande makthavarna. Att ha en revoltör som kontakt kan innebära vissa faror. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig revoltören är.
63	Riddare. Rollpersonen känner en riddare som är lojal till en feodalherre. Slå först 1T100-20 på tabellen för börd för att avgöra vilken titel riddaren har (resultat lägre än ett räknas som ett). Slå sedan 1T100+20 på tabellen för börd för att avgöra vilken titel feodalherren har (resultat högre än 100 räknas som 100).
64	Rånare. Rollpersonen känner en otäck person som livnär sig på att råna folk. Spelaren bestämmer hur brutal rånaren är och var rånaren bedriver sin verksamhet.
65	Råttfångare. Rollpersonens kontakt ägnar sig åt att fånga och döda råttor och andra skadedjur.
66	Sagoberättare. Rollpersonen känner en person som är fenomenal på att berätta sagor. Sagoberättaren har många, både sanna och osanna, berättelser.
67	Schaman. Rollpersonen känner en schaman. Spelaren måste bestämma om schamanen tillhör någon speciellt stam eller om schamanen lever ett ensamt erimitiskt liv. Ta fram karatärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig schamanen är.
68	Siare. Kontakten ägnar sig att spå framtiden. Spelledaren måste i hemlighet bestämma om siaren överhuvudtaget har någon kunskap om hur man verkligen spår framtiden. De flesta siare, orakel och spågummor har ingen riktig kunskap.
69	Sjöfarare. Rollpersonens kontakt är kapten eller styrman ombord på ett havsgående fartyg.
70	Sjöman. Kontakten är sjöman på ett skepp eller fartyg. Spelaren bestämmer om det är ett militärt fartyg eller ett handelsfartyg. Det kan dessutom vara intressant att bestämma vilka hamnar som detta fartyg angör.
71	Skrivare. Rollpersonen känner en person som fungerar som sekreterare åt någon högt uppsatt person. Värdet på Resurser avgör hur viktig informationen som passerar genom skrivaren är.
72	Skojare. Rollpersonen känner en person som livnär sig på att lura av folk deras egendom. Skojaren försöker som regel lura av sitt offer värdefulla föremål eller pengar. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur skicklig skojaren är.
73	Slav. Rollpersonen har kontakt med en slav. Slå ytterligare en gång på denna tabell för att se vem det är som äger slaven.
74	Smugglare. Kontakten är en person som vet hur man får in saker utan att myndigheterna märker det. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur framgångsrik smugglaren är.

1T100	(fortsättning) 2-42
75	Spejare. Rollpersonens kontakt arbetar som spejare (eller spion) för en militär enhet. En spejare vet ofta vad som händer i landets armé och var fientliga styrkor finns.
76	Spelare. Kontakten livnär sig på spel och dobbel och förmodligen en del andra skumraskaffärer. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur skicklig spelaren är. Spelaren bestämmer vilka hazardspel som utövas.
77	Statsråd. Kontaktpersonen är borgmästare, rådsman eller någon högt uppsatt person i en stad. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig stadsrådet är.
78	Storbonde. Rollpersonen känner en rik bonde. Slå 1T100+20 på tabellen för lantegendom för att se hur välbärgad bonden är (resultat över 100 räknas som 100).
79	Stråtrövare. Rollpersonen känner en person (i gröna kläder?) som omfördelar oförsiktiga resenärers egendomar till sig själv. Fördelen med att känna stråtrövaren är att han inte omfördelar rollpersonens ägodelar (i alla fall inte så mycket). Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur framgångsrik stråtrövaren är.
80	Svindlare. Rollpersonen känner en person som livnär sig på att lura av folk deras pengar. Mestadels försöker svindlaren göra detta genom ohederliga affärer. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur framgångsrik svindlaren är.
81	Tiggare. Spelaren bör bestämma hur rollpersonen har träffat tiggaren. En tiggare kan ofta ha intressant information om vad som händer på stadens gator och i den undre världen.
82	Timmerhuggare. Rollpersonen känner en skogshuggare som arbetar med att avverka och forsla timmer.
83	Tirak. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig tiraken är. Om rollpersonen själv är tirak så måste spelaren slå om slaget på kontakttabellen. I annat fall, slå 1T100 på tabellen för att avgöra vilken ätt tiraken tillhör: 1–75 Marnakh 76–90 Bazirk 91–100 Frakk
84	Tjuv. Rollpersonens kontakt är en tjuv som försörjer sig genom att stjäla folks pengar och tillhörigheter. Spelledaren bestämmer om kontakten är inbrottstjuv, ficktjuv eller någon annan typ av tjuv. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur skicklig tjuven är.
85	Tjänsteman. Kontakten arbetar inom rikets förvaltning eller för en välbärgad handelsman. Hur högt uppsatt tjänstemannen är beror på karaktärsdraget Resurser.
86	Torpare. Rollpersonen känner en bonde som arrenderar sin mark. Slå 1T100–50 på tabellen för lantegendom (tabell 2-36) för att se hur stor torparens mark är.

1T100	(fortsättning) 2-42
87	Trollkarl. Rollpersonen känner en trollkarl eller någon annan manlig magiker. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig trollkarlen är.
88	Trubadur. Rollpersonen känner en musiker som brukar skriva sånger, komponera musik och framföra dem för den som vill lyssna.
89	Upptäcktsresande. Kontakten livnär sig på diverse uppdrag, plundringståg och expeditioner. Förmodligen har rollpersonen och kontakten varit ute på äventyr tillsammans, men nu äventyrar de var för sig.
90	Utkastare. Rollpersonen känner en person som är utkastare. Spelaren måste bestämma var utkastaren jobbar – exempelvis vid en bar, ett värdshus eller kanske på något horhus.
91	Vandrande riddare. Rollpersonen känner en riddare som vandrar omkring och söker tjänst hos olika makthavare. Slå 1T100–20 på tabellen för börd för att avgöra vilken titel riddaren har (resultat lägre än ett räknas som ett).
92	Vandringsman. Rollpersonen känner en luffare, landstrykare eller en gårdfarihandlare.
93	Vapenmästare. Kontakten är extrem skicklig med vapen och ägnar sig ofta åt att lära ut vapenfärdigheter. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur skicklig vapenmästaren är.
94	Vapensmed. Rollpersonen känner en smed som nästan uteslutande ägnar sig åt att smida vapen, rustningar och militär utrustning.
95	Veteran. Rollpersonen känner en gammal krigsveteran som har mycket att berätta om krig och strider. Eventuellt kan veteranen vara invalidiserad.
96	Vägvisare. Kontakten är en vägvisare eller en person som är väl förtrogen med ett område som det inte är helt säkert att vistas i. Spelaren måste bestämma vilket område vägvisaren är förtrogen med.
97	Väpnare. Rollpersonens kontakt är väpnare åt en riddare eller en hög adelsman.
98	Värdshusvärd. Ägaren till ett värdshus, bar eller gästgiveri. Slå 1T100 på tabellen för stadsegendomar för att avgöra ungefär hur stort värdshuset eller gästgiveriet är.
99	Åldring. En gammal person, exempelvis en byäldste, klok gubbe eller gumma. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur mäktig åldringen var under sina aktiva år.
100	Äventyrare. Kontakten livnär sig på diverse uppdrag, plundringståg och expeditioner. Förmodligen har rollpersonen och kontakten varit ute på äventyr tillsammans, men nu äventyrar de var för sig. Ta fram karaktärsdraget Resurser för att avgöra hur framgångsrik äventyraren är.

Tabell 2-42: Tabell för rollpersonens kontakter.

1T100	Relationens natur 2-43
01–09	Behövande vän. Rollpersonens vän är i och för sig en god vän (se nedan), men är totalt in kompetent och råkar ofta ut för problem. När detta händer ber kontakten vanligen rollpersonen om hjälp.
10–15	Vän. Rollpersonen och vännen har känt varandra ett tag och kommer bra överens. Relationen har dock inte prövats i en riktig krissituation.
16–18	Barndomsvän. Rollpersonen har känt vännen ända sedan barndomen. Rollpersonen kan för det mesta lita på vännen, men relationen har inte testats i en krissituation.
19–28	God vän. Rollpersonen och vännen har känt varandra en lång tid och brukar träffas så ofta det är möjligt. Relationen är kanske så stark att den skulle hålla i en riktig krissituation.
29–35	Trogen vän. Vännen kommer att tycka om rollpersonen nästan oberoende på vad rollpersonen gör. Spelaren måste bestämma om relationen är ömsesidig eller enkelsidig. Det finns naturligtvis gränser för vänskapen.
36–41	Bästa vän. Rollpersonen och vännen umgås mycket ofta och gör många saker tillsammans. De håller ihop i vått och torrt och delar allt lika. Rollpersonen kan lita på vännen utan att vara rädd att bli sviken.
42–52	Påhäng. Kontakten beundrar rollpersonen och försöker vara till lags. Personen vill gärna befinna sig i rollpersonens närhet, vilket medför att relation tidvis kan bli mycket ansträngd.
53–58	Yrkesmässig. Rollpersonens kontakt är helt och hållet yrkesmässig. Om kontakten inte har samma yrke som rollpersonen så brukar kontakten anlita rollpersonen eller vice versa. Spelaren bestämmer vad som gäller.
59–67	Skyldig en tjänst. Kontakten är skyldig rollpersonen en tjänst. Spelledaren bestämmer hur stor kontaktens tacksamhetsskuld är och om kontakten anser sig någonsin kunna bli kvitt denna skuld.
68–71	Skyldig ett liv. Rollpersonen har räddat livet på kontakten. Kontakten anser sig stå i djup skuld till rollpersonen. Det enda som skulle kunna lösa skulden är om kontakten räddade livet på rollpersonen – men de skulle nog fortfarande vara vänner.
72–75	Älsklingsvän. Rollperson är känslomässigt involverad i kontakten. Det är upp till spelledaren att avgöra om kontakten vet om detta eller om kontakten kanske till och med har besvarat kärleken. Om kontakten är av 'fel' kön (spelaren bestämmer vad som gäller) så används resultatet 36-41, "Bästa vän" istället.
76–80	Syskon. Rollpersonen är syskon med kontakten. Om rollpersonen inte har några syskon så är de istället släktingar (se 81-85). Vanligen är syskonet lojal gentemot rollpersonen, men det är inte självklart att så är fallet. Kontaktens börd påverkar inte rollpersonens börd (om denna situation uppstår måste spelledaren bestämma vad som gäller).
81–85	Släkt. Rollpersonen är släkt med kontakten. Spelaren väljer vilken släkting det rör sig om. Vanligen är släktingen lojal gentemot rollpersonen, men det är inte självklart att så är fallet.
86–88	Affärsmässig. Rollpersonens kontakt är helt och hållet affärsmässig. De båda brukar köpa och sälja varor, tjänster eller information av varandra. Kontakten är vanligen ganska nära, men det är inte helt säkert att relationen är helt ärlig.
89–91	Lärare eller mentor. Kontakten har lärt upp rollpersonen och är villig att ge goda råd om rollpersonen frågar. Exakt hur väl rollpersonen är omtyckt kan variera, slå fram kontaktens Lojalitet för att få en fingervisning.
92–96	Gemensamt hat. Rollpersonen och kontaktpersonen har blivit utsatt för någon oförrätt och hatar därför samma person. Relationen bygger på det gemensamma målet att ta hämnd. Exakt hur väl de tycker om varandra, om man bortser från detta mål, kan variera.
97–100	Gemensam bekant som gör att de brukar träffas då och då. Slå ytterligare ett slag på tabellen för kontakter för att avgöra vad den gemensamma bekantskapen sysslar med.

Tabell 2-43: Tabell för rollpersonens relation till den framslagna kontakten. Slå ett slag för varje kontakt.

Mentala egenskaper

Mentala egenskaper är de egenskaper som har sitt upphov i rollpersonens intellekt, vilja och sociala förmåga. Tabell 2-44 används för att avgöra vilken mental egenskap rollpersonen besitter. Ofta påverkar de mentala egenskaperna rollpersonens PSY, BIL eller färdigheter som baseras på kunskaper eller mentala förmågor.

Lättlärd

Vissa resultat nedan säger att en eller flera färdigheter är *Lättlärda*. Om rollpersonen inte redan har en grundchans i färdigheten så får rollpersonen direkt nivå fem. Dessutom har rollpersonen lättare att lyckas med förbättringsslag – detta slag görs med en extra tärning (exempelvis Ob4T6 istället för Ob3T6). Exakt hur förbättringsslagen fungerar beskrivs i färdighetskapitlet. Det kan vara lämpligt att markera de färdigheter som är lättlärda på något sätt – till exempel med ett streck under namnet eller en cirkel runt färdighetens värde.

1T100	Mental egenskap 2–44
1–3	Intelligent. Höj PSY med två (+2).
4–5	Extraordinärt intelligent. Slå om PSY med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad PSY var innan, behåll det gamla värdet.
6–8	Bildad. Höj BIL med två (+2).
9–10	Extraordinärt bildad. Slå om BIL med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad BIL var innan, behåll det gamla värdet.
11–13	Viljestark. Höj VIL med två (+2).
14–15	Extraordinärt viljestark. Slå om VIL med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad VIL var innan, behåll det gamla värdet.
16–21	Karismatisk. Rollpersonen har mycket stark utstrålning. Höj PER med två (+2) och använd 2T6+2 enheter för att höja färdigheterna Övertala, Ledarskap och Förföra.
22–26	Empatisk. Rollpersonen har lätt att förstå andras känslor. Färdigheterna Övertala och Förföra är extra lätta att lära – slå Ob4T6 istället för Ob3T6 då man skall höja färdigheten genom förbättringsslag.
27–29	Strålande ögon. Rollpersonen har ett par gnistrande ögon med vilka rollpersonen kan få folks uppmärksamhet. Deras hypnotiska kraft gör att alla svårighetsslag för färdigheterna ' Övertala, Förföra och Ledarskap blir en nivå lättare (–Ob1T6) om rollpersonen har ögonkontakt.
30–33	Silvertunga. Rollpersonen känner instinktivt på sig hur man tilltalar en person för att denne skall bli positivt inställd. Höj PER med ett (+1) och använd 2T6 enheter för att höja färdigheterna Diplomati och Etikett.
34–35	Kvicktänkt. Rollpersonen har en snabb hjärna. Rollpersonen har en nivå enklare (–Ob1T6) att lyckas med kommunikationsfärdigheterna Berättarkonst, Förhöra, Förklädnad, Skådespel och Övertala om dessa används under tidspress
36–37	Hästarnas vän. Rollpersonen har mycket god hand med hästar och får därför 1T6+2 extra enheter för att höja färdigheten Rida.
38–39	Ormtunga. Rollpersonen har ett vältränat lögnsinne. Rollpersonen får 2T6 enheter för att höja färdigheten Övertala, varav minst en enhet måste användas för att specialisera mot Lögn.
40–41	Gott rykte. Rollpersonen har ett rykte om sig att vara en bra karl som står för vad rollpersonen säger (om detta är sant är en helt annan sak). Karaktärsdraget Rykte höjs med 1T6.
42–44	Sover lätt. Rollpersonen har mycket lätt att vakna. Rollpersonen får ingen svårighetsökning då han eller hon är nyvaken.
45–48	Uppmärksam. Rollpersonen får höja både SYN och HÖR med två (+2).
49–51	Extraordinär koncentrationsförmåga. Om rollpersonen koncentrerar sig på en uppgift i minst en timme extra så blir uppgiften en nivå enklare (–Ob1T6).

1T100	(fortsättning) 2–44
52–55	Språköra. Rollpersonen har lätt att lära sig språk. Förbättringsslag för samtliga språkfärdigheter slås med Ob4T6 istället för Ob3T6.
56–58	Fotografiskt minne. Rollpersonen har förmågan att komma ihåg bilder. Alla kunskapsfärdigheter anses som lättlärda. Slå Ob4T6 istället för Ob3T6 då en kunskapsfärdighet skall höjas.
59–61	Drömmare. Rollpersonen har ett ovanligt aktivt och fantasifullt intellekt och har därför möjlighet att komma på nymodigheter. Rollpersonen får 2T6 enheter för att höja valfria mystiska färdigheter.
62–63	Öppenhjärtig. Rollpersonen är trevlig och visar intresse för andra än sig själv. Folk uppskattar verkligen detta och rollpersonen får därför höja Rykte med ett (+1) samt en gratis specialisering mot 'Hjälpsam'.
64–66	Vetgirig. Rollpersonen får 2T6 enheter som kan användas för att höja valfria kunskapsfärdigheter. Ingen kunskapsfärdighet får dock höjas över tio (10) med dessa enheter.
67–70	Gott lokalsinne. Rollpersonen har mycket lätt att komma ihåg var saker och ting ligger i förhållande till varandra. Rollpersonen får 2T6 enheter för att höja färdigheterna Speja och Geografi. Spelledaren bör dessutom sällan låta rollpersonen komma vilse.
71–74	Vaksam. Höj SYN med ett (+1) och använd 2T6 enheter för att höja färdigheterna Speja och Söka.
75–79	Nattuggla. Rollpersonen har ett onaturligt litet behov av sömn. Det räcker som regel med fyra timmars sömn per dygn. Under denna tid återhämtas utmattning dubbelt så fort.
80–81	Musikalisk. Rollpersonen får 1T6+2 enheter för att höja färdigheten Musik.
82–85	Orädd. Rollpersonen kan stirra döden i vitögat utan att tveka. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) i alla situationer där PSY, VIL eller Stridsvana används för att avgöra om rollpersonen vågar riskera sitt liv.
86–89	Självlärd. Rollpersonen har lärt sig en färdighet själv. Spelaren väljer vilken färdighet, dock ej Stridsvana. Använd 2T6 enheter för att höja denna färdighet. Färdigheten räknas som lättlärd.
90–93	Pedagog. Rollpersonen har en naturligt förmåga att kunna lära ut saker och ting. Använd Ob2T6 enheter för att höja färdigheten Undervisning.
94–98	Lättlärd. Rollpersonen har mycket lätt att lära sig en favoritfärdighet. Spelaren väljer vilken färdighet som är lättlärd. Då denna färdighet skall höjas med hjälp av förbättringsslag så använder man Ob4T6 istället för Ob3T6.
99–100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag på huvudtabellen. Kommer detta resultat upp en gång till ignorerar du det.

Tabell 2-44: Mentala egenskaper.

Fysiska egenskaper

De fysiska egenskaperna är förmågor som omfattar speciella fysiska prestationsförmågor och extraordinär kroppslig motståndskraft. Slå 1T100 på tabell 2-45 och följ instruktionerna.

1T100	Fysisk egenskap 2-45
1-3	Stark. Höj STY med två (+2).
4-6	Extraordinärt stark. Slå om STY med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad STY var innan, behåll det gamla värdet.
7-9	Tålig. Höj TÅL med två (+2).
10-12	Extraordinärt tålig. Slå om TÅL med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad TÅL var innan, behåll det gamla värdet.
13-15	Smidig. Höj RÖR med två (+2).
16-18	Extraordinärt smidig. Slå om RÖR med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad RÖR var innan, behåll det gamla värdet.
19-21	Vacker. Höj PER med två (+2).
22-24	Extraordinärt bra utseende. Slå om PER med 2T6+9. Blir resultatet sämre än vad PER var innan, behåll det gamla värdet.
25-27	Alkoholresistent. Rollpersonens blir sällan berusad, inte ens vid stora alkoholintag. Slag för färdigheten Supa blir en nivå enklare (–Ob1T6).
28	Ambidextriös. Rollpersonen kan använda båda händerna samtidigt och behöver inte skaffa sig stridstekniken Två vapen för att kunna slåss med två vapen samtidigt. Rollpersonen får en extra handling i strid om rollpersonen använder två närstridsvapen eller ett närstridsvapen och sköld – utan extra svårighetsökning.
29-30	Blixtrande reflexer. Rollpersonen får alltid en nivå enklare (–Ob1T6) att lyckas med VINIT.
31-32	Chockresistent. Chockslag blir alltid en nivå enklare (–Ob1T6).
33-34	Gifttålig. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot TÅL då rollpersonen råkar ut för förgiftningar.
35-36	Dubbelhänt. Rollpersonen kan använda båda händerna lika bra. Rollpersonen drabbas alltså inte av någon ökad svårighet när man använder 'fel' hand. Däremot så måste rollpersonen ha färdigheten Två vapen för att kunna slåss med två vapen samtidigt.
37-38	Fingerfärdig. Rollpersonen får en nivå lättare (–Ob1T6) på saker som kräver koordination, till exempel att dyrka upp lås eller stjäla saker ur folks fickor. Detta gäller dock inte sådana handlingar som till exempel bågskytte.
39-40	Frisk. Rollpersonen får alltid en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot TÅL då rollpersonen råkar ut för sjukdomar.
41-42	Ignorera smärta. Svårighetsökningen som rollpersonen får från Smärta på grund av skada minskar med en nivå (–Ob1T6).
43-45	Lungstark. Rollpersonen får alltid en nivå enklare (–Ob1T6) att hålla andan.
46-48	Läkekött. Rollpersonen läker dubbelt så mycket Trauma och Smärta än det normala.
49-50	Nattseende. Rollpersonen ser hyfsat bra även i dåligt ljus (ignorera modifikationer på grund av dåligt ljus). Det går dock inte att i kolmörker.
51-52	Outslitlig. Rollpersonen får två extra kolumner i Utmattningssektionen (UK+2), dock aldrig fler än tio kolumner.
53-54	Packåsna. Rollpersonen orkar bära betydligt mer än gemene man. Bärförmåga är lika med (STY+TÅL).
55-57	Perfekt hörsel. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) på slag mot HÖT och alla färdighetsslag som har med hörsel att göra.
58-60	Råstark. Rollpersonen vet hur man åsamkar skada på omgivningen. Öka alla Grundskadorna ett steg i Grundskadetabellerna.
61-63	Seglivad. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) på alla Dödsslag.
64-66	Ungdomlig. Rollpersonen börjar inte åldras förrän vid 45 års ålder, i stället för vid 35 år.
67-69	Skarpögd. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) då SYN eller Speja används för att se saker på långt håll.
70-72	Smidig. Rollpersonen är extremt smidig. Använd 3T6+1 enheter för att höja Fingerfärdighet, Smyga, Hoppa, Klättra och Akrobatik.
73-75	Snabb. Öka Förflyttningen med två (+2).
76-78	Spänstig. Rollpersonen får 2T6 enheter för att höja färdigheterna Hoppa och Klättra.
79-81	Kraftigt byggd. Öka kroppsbyggnaden en nivå. Detta påverkar rollpersonens *Skadetålighet*.
82-83	Smärttålig. Rollpersonen får en extra kolumn på Smärta i Skadesektionen (dock inte fler än tio kolumner).
84-85	Skadetålig. Rollpersonen får en extra kolumn på Trauma under Skadesektionen (dock inte fler än tio kolumner).
86-87	Stålnäve. Rollpersonen gör Ob1T6 extra i skada när rollpersonen slår någon med nävarna.
88-90	Armstyrka. När rollpersonen behöver armstyrka för att till exempel lyfta saker blir alla svårighetsslag en nivå enklare (–Ob1T6).
91-93	Friskt blod. Rollpersonen får en extra kolumn på Blodförlust i Skadesektionen (dock inte fler än tio kolumner).
94-96	Vacker kropp. Rollpersonen har en snygg och välproportionerad kropp och får 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Förföra.
97-98	Motståndskraftig. Rollpersonens Skadetålighet och UK höjs med ett. Rollpersonen får en extra kolumn i de fyra sektionerna för Trauma, Smärta, Blodförlust och Utmattning.
99-100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag på huvudtabellen.

Tabell 2-45: Fysiska egenskaper.

Övernaturliga egenskaper

I Mundana finns det många övernaturliga fenomen och många varelser som utnyttjar magiska krafter. Människor och andra intelligenta raser har som regel ingen medfödd övernaturlig förmåga, men kan ändå lära sig magi. Det finns dock ett litet antal individer som har en speciell medfödd övernaturlig förmåga. Tabellen för övernaturliga egenskaper (tabell 2-46) används för att få fram dessa medfödda egenskaper.

Spelledaren måste godkänna alla slag på den här tabellen och kan alltid säga åt spelaren att slå om på denna tabell eller slå om på huvudtabellen.

1T100	Övernaturlig egenskap 2-46
1–3	Andesyn. Rollpersonen har en naturlig förmåga att kunna känna närvaron av andar och har dessutom en medfödd begåvning för att hitta rätt på andeplanet (om rollpersonen ger sig in på andeplanet). Därför får rollpersonen 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Andeförnimmelse.
4–6	Andra chans. En gång per spelmöte under äventyrande kan spelaren få slå om ett tärningsslag, vilket som helst. Om ett slag slås om måste det nya resultatet användas. Observera att slaget inte kan användas då rollpersonen skapas eller för exempelvis förbättringsslag.
7–9	Bibliotek. Rollpersonen har en samling av böcker eller skriftrullar. Samlingen består av Ob1T6 skrifter. Spelledaren avgör vilka titlar som rollpersonen äger, vilket skick de är i, vad de är värda och vad de innehåller för information. Observera att skrifterna som regel inte behöver innehålla några nedtecknade besvärjelser eller ritualer.
10–12	Ceremoniell förmåga. Rollpersonen har en onaturligt hög begåvning för att komma ihåg och leda ceremonier. Rollpersonen får därför 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Ceremoni.
13–16	Drömtydare. Rollpersonen har en naturlig förmåga att tyda drömmar. Genom att lyckas med ett PSY-slag kan denne tolka en dröm. Svårigheten beror på hur klart minnet är av drömmen som berättas, samt hur inflytelserik drömmaren är. Ett klart minne innebär en normal svårighet (Ob3T6), medan ett mer otydligt minne gör det mycket svårt (Ob5T6) att tyda drömmen. Ju viktigare personen är desto lättare är det att tyda drömmen – det är ju oftast dessa som får förebud i drömmar. Observera att även om man lyckas tyda en dröm så innebär det inte automatiskt att drömmen kommer att slå in.
17–19	Familiarus. Rollpersonen har ett husdjur som är besjälad med en bunden ande av en avlägsen släkting. Familiarusen innehåller en normal förfadersande och själva djuret är ett mindre husdjur som en hund, en katt eller något liknande. En familiarus kan hjälpa en kunnig rollperson att ta sig in på andeplanet. Observera att det inte alls är säkert att rollpersonen kan använda sin familiarus till det den är avsedd. Mer information om bundna andar och hur en familiarus fungerar finns på sidan 182.
20–22	Fetisch. Rollpersonen har fått ett föremål med en bunden ande av en avlägsen släkting. Fetischen innehåller en normal förfadersande och själva fetischen ser vanligen ut som en staty eller en dekorerad käpp. Anden i fetischen kan hjälpa rollpersonen att ta sig in på andeplanet. Observera dock att rollpersonen inte får några kunskaper om schamanism. Mer information om fetischer och bundna andar finns på sidan 182.
23–25	Formelminne. Rollpersonen har en onaturligt stor förmåga att memorera formaliserade besvärjelser. Det maximala antalet magnituder som rollpersonen kan hålla i minnet samtidigt är lika med PSYx2 plus färdighetschansen i Besvärjelse (det normala är man kan komma ihåg PSY+Besvärjelse stycken besvärjelser).
26–29	Formelsamling. Rollpersonen har kommit över en gammal formelsamling med nedskrivna besvärjelser. I samlingen finns totalt besvärjelser motsvarande 3T6 magnituder. Spelledaren bestämmer vilka besvärjelser som ingår. Observera att spelaren inte kan eller har memorerat besvärjelserna bara för att de finns i formelsamlingen.
30–32	Förfadersande. Oavsett vilken kultur rollpersonen kommer från så har rollpersonens en död förfader som vakar över rollpersonen. Rollpersonen har tack vare detta även lärt sig lite om andeplanet. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Schamanism.
33–35	Förståelse för det magiska. Rollpersonen har god hand med de mystiska krafterna i världen. Färdigheterna Besvärjelse, Transformering och alla alstrafärdigheter anses som lättlärda, vilket innebär att man slår förbättringslag för dessa färdigheter med Ob4T6 istället för Ob3T6. Tyvärr sänks Qadosh med 1T6.
36–38	Godartad Qadosh. Rollpersonens åldring påverkas inte av negativ Qadosh. Dessutom kommer rollpersonen gräns för att börja att börja åldras att höjas med Ob1T6 år. Se vidare åldringsreglerna på sidan 20.
39–40	Helande händer. Man har en naturlig förmåga att hela personer genom att lägga sina händer på en skadad person i minst tio rundor. Den som skall helas får inte vara medvetslös och det är inte heller möjligt för rollpersonen att hela sig själv. Handpåläggningen gör att Ob1T6 poäng Trauma försvinner. Rollpersonen kan bara hela med sina händer en gång per dygn.

1T100	(fortsättning) 2-46
41–44	Helig. Rollpersonen börjar spelet med 1T6+2 poäng i Qadosh. Qadosh beskrivs mer i detalj på sidan 250. Dessutom höjs karaktärsdraget Tro med två (+2).
45–47	Kontakt med andarna. Rollpersonen har en medfödd förmåga att komma i kontakt med andar. Rollpersonen får därför 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Schamanism.
48–50	Kännare. Rollpersonen har en nästan skrämmande förmåga att kunna uppskatta föremåls kvalitet och värde. Rollpersonen kan välja att använda PSY istället för färdigheten Värdera. Rollpersonen måste dock studera föremålet under en minuts tid. Endast ett slag per föremål är möjligt. Slå 1T100 för att avgöra vilken typ av föremål som rollpersonen är kännare av, eller välj något annat eget: 1–20 Vapen & rustningar 21–40 Kläder & skor 41–60 Smycken & juveler 61–80 Boskap, husdjur & riddjur 81–100 Mineraler & metaller
51–52	Laboratorium. Rollpersonen har ett mycket litet laboratorium med de enklaste alkemiska apparaterna och en mindre uppsättning med metaller, vätskor och pulver. Laboratoriet ryms i en stor kista.
53–55	Magikännare. Rollpersonen har en naturlig förmåga av känna om saker och ting är magiska. Därför får rollpersonen 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Magiförnimmelse.
56–60	Magisk affinitet. Rollpersonen har en naturlig begåvning för att alstra kraft från en viss kraftkälla. Slå ett slag på tabellen nedan för att avgöra vilken aspekt kraftkällan har. Rollpersonen får 1T6+1 enheter för att höja den aktuella Alstra-färdigheten. 01–05 Kronotropi 06–10 Nomotropi 11–15 Ataxotropi 16–20 Termotropi 21–25 Kryotropi 26–30 Fototropi 31–35 Skototropi 36–43 Psykotropi 44–50 Biotropi 51–55 Nekrotropi 56–70 Heliotropi 71–75 Selenotropi 76–80 Astrotropi 81–86 Pyrotropi 86–90 Geotropi 91–95 Hydrotropi 96–100 Pneumotropi
61–63	Medfött ritualminne. Rollpersonen har en medfödd begåvning för att komma ihåg ritualer. Rollpersonen får därför 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Ritual.

1T100	(fortsättning) 2-46
64–65	Mental motståndskraft. Alla slag där rollpersonen skall försöka motstå en magisk effekt är en nivå enklare (–Ob1T6) än normalt. Motstånd mot magi är bara möjlig mot vissa typer av besvärjelser, ritualer och ceremonier – vad som gäller finns beskrivet i magireglerna.
66–68	Naturlig magiteoretiker. Rollpersonen har mycket lätt att förstå sig på hur magi fungerar. Därför får rollpersonen 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Teoretisk magi.
69–70	Ockult upplevelse. Rollpersonen har drabbats av en underlig händelse som har samband med trolldom eller magi. Detta har stärkt rollpersonens försvar mot sådana händelser: spelaren får en nivå enklare (–Ob1T6) att motstå magiska effekter (där dessa är möjliga att motstå).
71–73	Odödlig. Rollpersonen åldras inte, men kan dö genom skador och sjukdomar. Vid ungefär 35 års ålder slutar rollpersonen att se äldre ut. Effekten av att vara odödlig är att man slipper alla slag på åldringstabellen. Istället måste rollpersonen varje år i stället slå ett normalsvårt slag mot PSY för att inte karaktärsdraget Lojalitet skall sänkas med ett (–1). Lojaliteten kan dock aldrig sänkas under tre (3). Rollpersonen Lojalitet får automatiskt specialisering Egoistisk när Lojalitet når sju (7) eller lägre. Observera att rollpersonen aldrig får höja sin Lojalitet efter denna egenskap erhållits.
74–76	Omvandlare. Rollpersonen har en naturbegåvning för att transformera kraft mellan olika aspekter. Rollpersonen får 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Transformering. Denna ’ färdighet är dessutom lättlärd.
77–78	Reinkarnation. Rollpersonen tror sig återuppleva tidigare liv genom meditation eller stark psykisk påverkan. Det är bara minnen som rollpersonen kan komma ihåg. Däremot kan rollpersonen inte några extra färdigheter eller dylikt. Spelaren bestämmer vad som gäller, men spelledaren bör skapa de upplevelser som dyker upp under spelets gång.
79–81	Religiös upplevelse. Rollpersonen har haft en stark religiös upplevelse. Spelaren bestämmer vilken gud eller religion det är frågan om. Rollpersonen måste höja karaktärsdraget Tro till 16, med en specialisering mot den valda religionen. Dessutom får rollpersonen 1T6 extra poäng Qadosh. Mer om Qadosh finns i kapitlet om religion.
82–84	Ritualsamling. Rollpersonen har kommit över en gammal samling med nedskrivna ritualer. I samlingen finns totalt ritualer motsvarande 3T6 magnituder. Spelledaren bestämmer vilka ritualer som ingår. Observera att spelaren inte kan ritualerna bara för att de finns i samlingen. För att använda dem behöver man dels lära sig ritualerna och dels ha de nödvändiga färdigheterna.

1T100	(fortsättning) 2–46
85–87	Stillande blick. Rollpersonen har en naturlig förmåga att lindra smärta genom en vänlig blick. Om rollpersonen håller en aktiv ögonkontakt i två rundor så försvinner Ob2T6 poäng Smärta. Rollpersonen kan bara lindra smärta en gång per dygn och kan tyvärr inte heller lindra smärta på sig själv.
88–89	Synsk. Rollpersonen har förmågan att då och då få 'minnesbild' från händelser som inte har inträffat än. Det händer ganska sällan och naturligtvis bara när spelledaren tycker att det är lämpligt. Spelledaren bestämmer alltid när det sker och vad rollpersonen upplever. I Mystik & magifinns mer info om sådana järtecken.
90–91	Tala med djur. Rollpersonen har förmågan att tala med djur och förstå dem (med hjälp av djurens egna läten och kroppsspråk). Varje enskild djurfamilj talar ett eget språk, som måste läras precis som vilket språk som helst. Hundar talar till exempel ett språk som liknar både vargarnas och rävarnas språk. Samtliga tre språk är naturligtvis radikalt skilda från kaninernas språk. Dessutom så talar samma djurart olika språk i olika delar av världen. Spelaren måste välja ett djurspråk som rollpersonen behärskar. Det är mycket viktigt för spelledaren att komma ihåg att djurs intellekt ofta är mycket begränsade och de har som regel svårt att förstå till och med de enklaste frågorna eller kommandon. Dessutom så är det troligt att djuret inte är intresserat att varken kommunicera eller lyda (även om det är teoretiskt möjligt). Djurs och monsters intellekt beskrivs i andra tillbehör till Eon.
92–93	Utvald. Rollpersonen är gudarnas gunstling. Om rollpersonen är troende och ber om gudomlig intervention (hjälp från gudarna) så är svårighetsslaget för att se om guden ingriper en nivå enklare (–Ob1T6) än normalt (dock aldrig lägre än Ob1T6).
94–95	Varsel. Rollpersonen har förmågan att ibland inse om något är på tok. Spelledaren ska slå ett dolt normalsvårt (Ob3T6) slag mot PSY för att avgöra om rollpersonen får en föraning om något är fel. Slagen måste ske dolt. Det är lämpligt att spelledaren slår några slag på måfå då och då så att spelaren inte blir misstänksam då det verkligen gäller.
96–98	Vävare. Rollpersonen har en naturbegåvning för att väva magiska effekter. Rollpersonen får därför 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Besvärjelse.
99–100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag på huvudtabellen. Slå om ifall detta resultat kommer upp igen.

Tabell 2-46: Övernaturliga egenskaper.

Händelser

Under rollpersonens tidigare liv har ofta speciella händelser inträffat som påverkat rollpersonens liv. Det är ofta upp till spelaren (med spelledarens överinseende) att bestämma detaljerna och de exakta omständigheterna runt händelsen. Slå 1T100 på händelsetabellen (tabell 2-47) för att se vad som hänt. Tabellerna är främst gjorda för människor så det är upp till spelledaren att avgöra om resultaten är rimliga för exempelvis alver och dvärgar. Observera att en rollpersons karaktärsdrag (med undantag från Rykte) aldrig kan höjas över 18 eller sänkas under tre (3).

1T100	Händelse 2–47
1	Adopterat barn. En god kamrat och hans fru har gått till dödens rike. Det var föräldrarnas sista vilja att rollpersonen skulle uppfostra hans Ob1T6/2 små barn (avrunda nedåt, dock minst ett barn).
2–3	Arrangerat giftermål. Rollpersonen har blivit gift med en make/maka som rollpersonen inte alls älskar. Ta fram karaktärsdraget Amor för maken eller makan för att avgöra om rollpersonen är älskad.
4	Arv. En avlägsen släkting dog och rollpersonen ärvde ett riddjur med tillbehör. Lyckligtvis har rollpersonen ett visst intresse och lärde sig därför att rida. Rollpersonen får 1T6+2 extra enheter för att höja färdigheten Rida.
5–6	Avvärjt rånförsök. Rollpersonen blir överfallen av två rånare men rollpersonen förnedrar dem offentligt genom att oskadliggöra dem. Folk tycker att rollpersonen är en kraftkarl och en handlingens man. Rollpersonen får höja karaktärsdraget Rykte med en poäng (+1) och får dessutom 1T6+1 enheter för att höja Slagsmål.
7 ALV	Barn på bygden. Rollpersonen har fått ett oäkta barn på halsen. Folk tisslar och tasslar bakom ryggen på rollpersonen. Om rollpersonen är kvinna så har hon ett faderlöst barn att ta hand om.
8 ALV	Berömmelse. Rollpersonen är berömd för något som hänt eller något som rollpersonen är duktig på. Höj PER med ett (+1) och karaktärsdraget Rykte med +1T6. Berömdheten har dessutom gjort rollpersonen rik, slå därför ett gratis extraslag på tabellen för rikedom.
9–10	Biten av hund. Rollpersonen har blivit biten illa av en galen hund och är nu tämligen rädd för hundar.
11	Blivit av med nackdel. Rollpersonen hade tidigare problem med något – slå ett slag på tabellen för nackdelar för att avgöra vad. Nu för tiden så brukar rollpersonen berätta i tid och otid hur det gick till när problemet försvann. Det är upp till spelaren att hitta på en trolig (eller otrolig) historia.
12	Bortgjord. Efter att rollpersonen somnat i ett rus under en skördefest har rollpersonen fått en

1T100	(fortsättning) 2-47
	pinsam tatuering på bröstet. Spelaren bestämmer vad tatueringen föreställer.
13–15 ALV	Bröllop. Rollpersonen har funnit en maka eller make som rollpersonen älskar och är därför (förhoppningsvis) lyckligt gift – Amor och Lojalitet bör slås med 2T6+6 för makan/maken. Slå 1T100 på tabellen nedan för att se under vilka omständigheter rollpersonen och dennes maka/make träffades, eller bestäm själv! 1–10 Träffades under en gemensam resa. 11–20 Träffades under en mer formell tillställning. 21–30 Möttes under det att rollpersonen arbetade ett tag i en stad. 31–40 Träffades när makan/maken kom på besök en dag i gemensamma vänners sällskap och tycke uppstod. 41–50 Möttes när rollpersonen hittades nedslagen men fick hjälp av maken/makan som tog hand om rollpersonen. 51–60 Träffades redan under barndomen och alla visste minsann att ”de där två kommer att gifta sig en dag!”. 61–70 Rollpersonen och makan/maken är släkt med varandra på håll och träffades under familjesammankomster. 71–80 Sprang in i varandra lite då och då men varken rollpersonen och makan/maken vågade fråga motparten förrän efter en längre tid. 81–90 Mötte varandra på logdansen. 91–100 Sprang in i varandra på gatan – kärlek vid första ögonkastet!
16	Drabbad av åskmoln. Rollpersonen upptäckte en ovädersdag att folk slutade att störa rollpersonen om denne såg irriterad ut och svarade korthugget. Minska rollpersonens PER med ett (–1).
17	Duell. Rollpersonen har överlevt en duell med livet i behåll. Använd 1T6+1 enheter för att öka en valfri vapenfärdighet. Dessutom får rollpersonen två enheter att placera på Stridsvana.
18–19	Dålig affär. Rollpersonen har gjort en dålig affär och har därför fått en rejäl skuld på halsen. Rollpersonen har Ob2T6×250 silvermynt i skuld som ska betalas inom kort (annars kommer indrivarna och hälsar på).
20–22	Dödsfall i familjen. Någon i rollpersonens familj har dött av någon naturlig eller onaturlig anledning. Spelledaren bestämmer vad som gäller. Slå 1T100 för att avgöra vem som dog. Om den indikerade familjemedlemmen inte lever så skall det slagna resultatet ignoreras. 1–20 Fadern 21–40 Modern 41–50 Både fadern och modern 51–65 En syster 66–80 En broder 81–88 Alla syskon 89–96 Hela familjen förutom rollpersonen 97–100 Slå två gånger på denna tabell.
23	Eldsvåda. Rollpersonens förra hem brann ned i en stor eldsvåda. Slå ett extra slag på tabellen för egendom (den tabell som gäller för rollpersonen) för att se vad som brann. Observera att rollpersonens eventuella nuvarande egendom inte påverkas.
24–25 DVÄRG	Erkänd som mästare. Av en eller annan anledning har rollpersonen fått sitt mästarbrev, riddarslag eller någon annan form av erkännande som mästare. Detta innebär att rollpersonen har blivit antagen av skrået som fullvärdig medlem. Det är som regel endast adliga personen som får riddarslag. Om rollpersonen är adlig kan rollpersonen lära sig en ovanlig stridskonst för sina valfria enheter (se kapitlet om Stridskonster för mer info).
26	Fått en amulett. En mystisk man gav under en mörk natt en amulett till rollpersonen. Amuletten verkar föra tur med sig och karaktärsdraget Tur ökar med en poäng (+1) när smycket bärs.
27	Fängelsevistelse. Rollpersonen har blivit dömd för ett brott och suttit ett år i fängelse. Spelaren bestämmer om rollpersonen var skyldig eller inte. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Skumraskaffärer. Höja dessutom karaktärsdraget Aggression med ett (+1).
28–29	Förnedring. Rollpersonen har råkat ut för en händelse i sitt tidigare liv som gör att rollpersonen känner ett mycket stort hat gentemot någon speciell person eller grupp. Slå 1T100 för att avgöra vad rollpersonen hatar: 1–5 Det motsatta könet 6–10 Barn 11–15 Fattiga 16–20 Magiker 21–25 Köpmän 26–30 Ordningsmakten 31–35 Präster 36–45 Adeln 46–60 Härskaren i landet 61–65 Alver 66–70 Dvärgar 71–75 Troll 76–80 Tiraker 81–100 En specifik person. Slå ett slag på tabellen för kontakter för att avgöra vem denna person är. Slå dock inte slag för relationens natur.
30–31	Förolämpat markägare. Rollpersonen har vid tillfälle samtalat lite med en adelsman eller hövding och retat denna genom sina åsikter. Därför är rollpersonen inte välkommen på dennes marker.
32	Hotad till livet. Rollpersonen har blivit skrämd efter att ha blivit hotad av ett par otrevliga brottslingar. Rollpersonen är nu misstänksam mot främlingar.
33	Fått ett husdjur. Rollpersonen matade en gång en tamt, men herrelöst djur. Spelaren bestämmer

1T100	(fortsättning) 2–47
	om det är en katt, en hund eller något annat husdjur. Djuret följer rollpersonen troget var rollpersonen än går. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Djurträning.
34	Kartsamling. Rollpersonen ärvde en samling kartor och har sedan dess försökt rita så många egna kartor som möjligt. Utöver kartsamlingen får rollpersonen 1T6+3 enheter för att höja Geografi specialiserat mot Göra kartor (en enhet krävs för specialiseringen).
35	Klosterliv. Rollpersonen har avlagt ett löfte att leva som munk eller nunna och levt ett år i kloster. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Ockultism och specialisera den automatiskt mot rollpersonens religion. Öka dessutom Qadosh med 1T6 och karaktärsdraget Tro med ett (+1). Observera att rollpersonen fortfarande kan vara krigisk och aktiv politiskt eller ekonomiskt.
36–37	Krigsoffer. Rollpersonen har varit med om ett krig, antingen direkt som inhyrd soldat eller indirekt som oskyldigt offer. Rollpersonen får därför 1T6+1 extra enheter för att höja en valfri vapenfärdighet. Dessutom får rollpersonen två enheter att placera på Stridsvana.
38	Kännedom om väntande arv. Rollpersonen har fått reda på att han eller hon kan förvänta sig en större förmögenhet i arv från en släkting då denne dör. Så fort detta inträffar får rollpersonen överta samtliga tillgångar. Slå ett slag på tabellen för fasta tillgångar (rollpersonens börd påverkar slaget) och ett slag för rikedom.
39–41 ALV	Kärleksdrama. Rollpersonen har haft en mycket olycklig kärlekshistoria. Rollpersonen är olycklig och har fortfarande djupa känslor för den andra parten. Slå 1T100 för att avgöra vad som gäller: 1–20 Den andra parten blev mördad. 21–40 Den andra parten tål inte rollpersonen, trots rollpersonens heta känslor. 41–60 Den andra parten anser sig sviken och hatar nu rollpersonen över allt annat. 61–80 Den andra parten älskar fortfarande rollpersonen, men någon yttre omständighet håller dem isär. 81–100 Den andra parten är spårlöst försvunnen.
42	Livräddning. Rollpersonen har räddat en kvinna från att drunkna då hela byn såg på. Alla tycker nu att rollpersonen är en av de mest sympatiska människor som finns. Rykte ökar med ett (+1) specialiserat mot 'Rådig'. Rollpersonen får dessutom 1T6+1 enheter för att höja Simma.
43–44	Lurad. Rollpersonen har blivit lurad i en affär av en svindlare. Rollpersonen har en skuld på Ob2T6×100 silvermynt. Svindlaren är visserligen skyldig rollpersonen Ob3T6×100 silvermynt – men dessa pengar kommer rollpersonen med största sannolikhet aldrig se röken av.
45–46	Lyckad affär. Rollpersonen har gjort en bra affär. Rollpersonen har nu Ob3T6×10 silvermynt.

1T100	(fortsättning) 2–47
47	Längre resa. Rollpersonen har gjort en längre resa till havs eller till land och har upplevt flera främmande kulturer. Därför får rollpersonen 1T6+2 enheter som skall användas för att höja ett valfritt Språk och 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Kulturkännedom.
48	Lönande allmosa. Rollpersonen brukade ge allmosor till en tiggare som såg ut att vara i stort behov av några slantar. Tiggaren hade tur en dag och fick ett arv efter en okänd släkting. För att visa sin tacksamhet gav tiggaren Ob3T6×10 silvermynt till rollpersonen. Dessutom höjs karaktärsdraget Generositet med ett (+1).
49–50	Misshandlad. Under en livlig fest kom rollpersonen i bråk med ett par grovhuggna busar. Trots tappert motstånd blev rollpersonen rejält misshandlad och fick ett brutet näsben, ett par tänder utslagna och ett blomkålsöra som minne av händelsen. PER minskar med ett (–1).
51	Monsterdräpare. Rollpersonen har dödat ett mindre monster som dykt upp i hemtrakterna. Folk hyllar rollpersonen för dennes mod. Rykte ökar med ett (+1) specialiserat mot 'Hjälte'. Spelaren bestämmer vad för slags monster det rör sig om (spelledaren måste godkänna valet).
52	Möte med sagoberättare. Rollpersonen blev fascinerad av en känd sagoberättare som passerade genom staden eller byn där rollpersonen befann sig. Rollpersonen snappade upp några historier och får 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Berättarkonst.
53–54 DVÄRG	Nära att drunkna. Efter att rollpersonen trillat överbord och varit nära att drunkna vid en studie av det blöta elementet har rollpersonen utvecklat ett kraftigt ogillande mot sjön.
55	Olycka. Rollpersonen har skadat ena handen och 1T6/2 fingrar har amputerats (slå en tärning, udda=vänster hand, jämt=höger hand).
56 ALV DVÄRG	Odlat skägg. Rollpersonen kände för ett tag sedan att ett rejält helskägg skulle göra att rollpersonen såg äldre och mer respektingivande ut. Detta förutsätter att rollpersonen är man, kvinnliga rollpersoner slår om.
57	Omsjungen. Det finns en populär ballad där rollpersonen är omsjungen som huvudperson eller biperson.
58	Oskyldigt anklagad. Rollpersonen har blivit dömd för ett brott rollpersonen inte begått och har fått ett obehagligt brännmärke på ena kinden.
59	Pestsmittad. Rollpersonens hemby slogs av pesten (eller liknande farsot) och även rollpersonen blev smittad men som genom ett mirakel lyckades rollpersonen överleva. Dessutom har rollpersonen utvecklat en immunitet mot den aktuella sjukdomen och kan aldrig mer smittas av den.
60–61	Påhälsning. Rollpersonen har fått besök av en släkting som är rådgivare åt en rik handelsman.

1T100	(fortsättning) 2–47
	Han lär rollpersonen att köpslå och att uppträda på fina manér. Rollpersonen får 1T6+2 extra enheter för att höja färdigheterna Övertala och Etikett.
62	Rehabiliterad. Rollpersonen har jobbat ihop med några tjuvar, men tyckte inte det var en ärlig sysselsättning. De andra tjuvarna är rädda för att rollpersonen skall tjalla och är därför ute efter rollpersonen. Detta tar sig mest uttryck i hot mot rollpersonen och dennes familj. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Fingerfärdighet. Öka dessutom karaktärsdraget Heder med ett (+1).
63–64	Räddat livet på någon. Slå fram en kontakt vars liv rollpersonen har räddat. Den räddade personen anser sig stå i skuld till rollpersonen, så det är inte nödvändigt att slå fram relationens natur.
65	Skattfynd. Rollpersonen har hittat en gömd skatt och äger nu Ob3T6 guldmynt och Ob3T6×10 silvermynt extra.
66	Skattkarta. Rollpersonen köpte en skattkarta av en mycket berusad man på ett värdshus en mörk kväll. Spelledaren måste bestämma om skattkartan är äkta och om skatten finns kvar.
67–68	Skogsliv. Rollpersonen har vandrat i skogarna tidigare i sitt liv. Under tiden har rollpersonen lärt sig Spåra och Överlevnad. Rollpersonen får 1T6+1 extra enheter för att höja var och en av dessa färdigheter.
69	Skolning i kloster. I utbyte mot att rollpersonen lånat sin religion sina tjänster har rollpersonen fått chansen att studera teologi. Rollpersonen får därför 1T6+1 extra enheter för att höja Ockultism och 1T6+1 enheter för att höja Ceremoni.
70–71	Snilleblixt. Rollpersonen har lyckats bevisa en teori för sina närmaste vänner och fått dem oerhört imponerade av rollpersonens visdom. Rollpersonen ses därför som en rådgivare inför komplicerade problem. Rykte ökar med ett (+1) och specialiseras mot 'Visdom'.
72–73	Sparkad av häst. Rollpersonen ser på hästar med mycket stor respekt – det krävs mycket för att rollpersonen skall sätta sig på en häst. Rida är extra svårt att lära – förbättringsslag måste slås med Ob2T6 istället för Ob3T6.
74	Spelvinst. En dag då rollpersonen kände på sig att slumpen skulle ge utdelning satsade rollpersonen pengar på ett lotteri eller spel. Turen stod sig och rollpersonen vann Ob3T6×10 silvermynt. Dessutom ökades karaktärsdraget Tur med ett (+1).
75	Spirande kunskapstörst. Rollpersonen träffade en gammal man som berättade många legender om forna tider. Detta ledde till att rollpersonen upptäckte att kunskap ger lycka. Därför får rollpersonen 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Historia.

1T100	(fortsättning) 2–47
76–77	Spådom. Rollpersonen har blivit spådd av en sierska. Hon sa att rollpersonen skulle leva i Ob3T6 år till. Rollpersonen tror på spådomen och har tagit ganska stora risker – eftersom rollpersonen inte tror att han eller hon kan dö förrän den förutspådda tiden.
78	Steril. Rollpersonen har fått grundläggande undervisning i obeväpnad strid. Intresset svalnade snabbt när träningspartnern sparkade lite obehagligt vilket ledde till att rollpersonen blev steril. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Slagsmål. Trots sin höjda färdighetsnivå så vill rollpersonen inte lära sig mer – förbättringslag för Slagsmål slås med Ob2T6 istället för Ob3T6.
79 DVÄRG	Stoppat mordbrand. Rollpersonen har släckt en anlagd brand hos en hantverkare och räddat innehavaren undan lågorna. Rollpersonen har nu 20% rabatt på allt i butiken. Spelledaren avgör vad för slags hantverk som utförs.
80–81	Stor strid. Rollpersonen har varit med i en riktigt stor strid där flera personer dog. Det var nära att rollpersonen strök med, men det enda menet är ett långt ärr i ansiktet. Rollpersonen får 1T6/2 enheter för att öka rollpersonens Stridsvana.
82–83	Studietid. Upptagen som student eller lärjunge. Rollpersonen kom in i universitetsvärlden som ungdom. Rollpersonen har fortfarande kontakt med skolan och är välkommen dit igen. Spelaren får dessutom använda 1T6+1 enheter för att höja var och en av de två färdigheter som lärarna lär ut. Slå 1T100 för att avgöra vilket område rollpersonen studerar (i tabellen anges vilka två färdigheter som lärs ut). 1–20 Vapenskola*: <Vapen>, Undvika 21–35 Handel: Övertala, Räkna 36–50 Administration: Bokhållning, Ledarskap 51–60 Vetenskap: <Kunskapsf.>, <Språk> 61–70 Juridik: Lagkunskap, Förhöra 71–80 Språk: <Språk>, <Skrift> 81–95 Ockultism: Ockultism, Ceremoni 96–100 Magi: Alstra <aspekt>, Besvärjelse
84–85	Stöld. Alla rollpersonens mynt blev stulna av en illvillig, tjuvaktig och elak skurk – rollpersonen kanske blev lurad eller rånad. Alla mynt som rollpersonen fått och kommer att få då rollpersonen skapas anses stulna. Däremot har rollpersonen kvar all egendom, utrustning, bankväxlar och andra värdeföremål som tjuven inte hade möjlighet att stjäla (spelledaren bestämmer vad som gäller).
86	Tak över huvudet. Rollpersonen har av och till hjälpt till på ett värdshus med servering under en tid då ägaren hade det svårt att få det att gå ihop. Rollpersonen kan få en eller ett par gratis öl då och då på värdshuset. Dessutom får rollpersonen sova mycket billigt på värdshuset.
87	Tankeställare. Då rollpersonen var ensam en dag fick rollpersonen en djup tankeställare. Använd 1T6+1 enheter för att höja färdigheten Filosofi.

1T100	(fortsättning) 2-47
88	Tramp i klaveret. Efter att rollpersonen fått sitta i stocken en vecka för osedligt beteende skrattar hela grannskapet åt rollpersonen. Rykte ökar med ett (+1) specialiserat mot 'Horbocken' alternativt 'Skökan' om rollpersonen är kvinna.
89–90	Träffad av solstråle. Rollpersonen insåg en dag hur långt man kan komma med vänlighet. Rollpersonen är grannskapets stora glädjespridare och folk uppskattar personen väldigt mycket. Därför har rollpersonen aldrig svårt för att bli bjuden på mat eller en öl i sina hemtrakter. Dessutom ökar Rykte med ett (+1) som dessutom specialiseras mot 'Muntergök'.
91	Träffat härskaren. Rollpersonen har fått träffa härskaren i landet eller området. Härskare var mycket vänlig och rollpersonen blev imponerad. Öka därför karaktärsdraget Lojalitet med ett poäng (+1) samt specialisera det mot Härskaren.
92	Uppenbarelse. Rollpersonen har medverkat vid ett flertal religiösa riter och dessutom studerat ämnet något. Öka karaktärsdraget Tro med två (+2) poäng. Rollpersonen får dessutom 1T6+1 extra enheter för att höja Ceremoni och rollpersonens Qadosh ökar med +1T6.
93	Vanhedrad. Rollpersonen har under ett fylleslagsmål blivit tagen av en ordningsman och suttit en dag framför skampålen och mottagit Ob2T6 piskrapp offentligt. Öka karaktärsdraget Rykte med ett poäng (+1) och specialisera det mot 'Bråkstake'.
94–95	Vildmarksliv. Rollpersonen har levt stora delar av sitt liv i vildmarksområden och känner sig mer hemma i obebodda områden än bland människor. Rollpersonen får 2T6+6 extra enheter som endast får användas för att höja Jakt, Spåra och Överlevnad. Sänk BIL med två (–2).
96	Vittne. Rollpersonen har bevittnat ett brott på hög nivå. Detta har gjort rollpersonen till en jagad personen i landet. En falang jagar rollpersonen för att undanröja den potentiella skada som rollpersonens vittnesuppgifter skulle kunna orsaka. Den andra falangen jagar rollpersonen för att använda rollpersonen som ett vapen mot de som utförde brottet.
97–98	Äventyr. Rollpersonen har varit ute på ett vilt och spännande uppdrag. Slå ett slag på tabellen för förmögenhet för att avgöra hur stor rollpersonens byte blev från detta uppdrag. Dessutom får rollpersonen höja karaktärsdraget Rykte med en poäng (+1).
99–100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag på huvudtabellen. Slå om ifall detta resultat kommer upp igen.

* Rollpersonen kan istället för att höja dessa två färdigheter välja att lära sig en ovanlig stridskonst för sina valfria enheter. Se kapitlet om Stridskonster för mer info.

Tabell 2-47: Händelser.

Nackdelar

Även nackdelar gör att rollpersonen blir mer intressant och att omständigheterna runt omkring blir mer spännande. Tabellen med nackdelar (tabell 2-48) kan användas på två sätt. Dels kan spelaren hamna på tabellen från huvudtabellen och dels kan spelaren frivilligt välja att slå ett slag på nackdelstabellen för att få göra ett extra slag på huvudtabellen. Observera att man inte bör göra mer än två sådana extraslag.

1T100	Nackdel 2-48
1	Albino. Rollpersonen har skär hud, kritvitt hår och röda ögon. Både ögonen och huden är känsliga för starkt solljus. Blir huden solbränd får rollpersonen Ob1T6 poäng Smärta per dag som rollpersonen exponeras – denna Smärta försvinner inte förrän rollpersonen har fått vila i skydd från solen under minst två dygn! Vid starkt ljus så får rollpersonen dessutom en nivå svårare (+Ob1T6) då SYN används.
2–5	Alkoholism. Rollpersonen får 2T6+4 enheter som måste användas för att höja färdigheten Supa. Glöm inte att hög färdighetschans i färdigheten Supa dessutom ger negativa effekter, då en hög chans på Supa gör att vissa attribut sjunker (se färdigheten Supa).
6	Ansiktsförlamning. Ena sidan av rollpersonens ansikte är förlamat. Rollpersonen har svårt att stänga ögonlocket och hålla munnen stängd på den förlamade sidan. Rollpersonens ansikte kan anses som 'osmakligt' i vissa situationer. Sänk rollpersonens PER med ett (–1).
7–8 ALV	Aktiv hårväxt. Rollpersonen är mycket kraftigt behårad över hela kroppen och ansiktet. Rollpersonen liknar nästan mer en apa än en människa. Sänk rollpersonens PER med ett (–1).
9 ALV	Blödarsjuk. Rollpersonen slutar inte blöda 'av sig själv' i normal takt – det tar en timme för varje poäng Blödningstakt som kroppen själv skall hejda på naturlig väg.
10–11	Darrhänt. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla handlingar som involverar precision, som till exempel bågskytte, Fingerfärdighet eller spela luta.
12–13	Dialekt. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på kommunikationsfärdigheter när rollpersonen pratar med andra som inte behärskar dialekten.
14–15	Disträ. Rollpersonen är oftast allmänt frånvarande och får därför en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag för Speja, SYN, HÖR och VIL då dessa används i stressiga situationer.
16–17	Djurens fiende. Djur känner sig instinktivt hotade av rollpersonen och anfaller eller flyr i rollpersonens närhet. Rollpersonen kan aldrig bli vän med djur, oavsett hur rollpersonen agerar.
18–19	Drogmissbrukare. Rollpersonen är beroende av en vanebildande drog (ej alkohol). Beroendets styrka beror på tärningsslaget.

1T100	(fortsättning)	2–48
	Slå 1T100 för att avgöra hur starkt beroendet är: 1–25 Lätt beroende. Rollpersonen kan bryta beroendet om rollpersonen vill det. 26–50 Starkt beroende. Rollpersonen kan kanske bryta beroendet genom att lägga ner all sin energi på denna uppgift. 51–75 Gravt beroende. Rollpersonen kan inte komma ifrån beroendet utan hjälp. 76–90 Helt beroende. Rollpersonen kommer aldrig att bli fri sitt beroende. 91–100 Extremt beroende. Rollpersonen kommer att dö utan drogen.	
20–21	Dålig andedräkt. Rollpersonens andedräkt kan endast periodvis mildras med munvatten och parfym. Om andedräkten inte är åtgärdad får spelaren en nivå svårare (+Ob1T6) i alla sociala situationer där rollpersonen måste befinna sig i närheten av folk.	
22–23	Dålig lögnare. Rollpersonen får alltid två nivåer svårare (+Ob2T6) varje gång rollpersonen medvetet försöker ljuga om något viktigt.	
24–25	Smärtkänslig. Rollpersonen får en kolumn mindre Smärta i Skadesektionen. Rollpersonen har dock alltid minst en kolumn kvar.	
26–27	Extremt blyg. Rollpersonen får kraftig tunghäfta och rejäla svettningar om någon okänd person tilltalar rollpersonen. All kommunikation ökar i svårighetsgrad med en nivå (+Ob1T6). All kommunikation som har med det motsatta könet att göra, till exempel Förföra, ökar två nivåer (+Ob2T6). Rollpersonen kan efter ett tag slippa modifikationen om det finns mycket gott om tid att lära känna den främmande personen.	
28–30	Extremt fördomsfull. Rollpersonen hatar eller fruktar en viss sorts varelser extremt mycket. Hatet kan ta sig olika former som till exempel okontrollerad vrede eller panikartad skräck. Slå 1T100 för att se vilken sorts varelser rollpersonen hatar (rollpersonen kan inte hata en ras som rollpersonen själv tillhör, slå om i så fall): 1–10 Människor 11–20 Alver 21–30 Dvärgar 31–40 Ödlemänniskor 41–50 Arachnider 51–60 Insektoider 61–70 Tiraker 71–80 Vandöda 81–85 Vulfen 86–90 Vättar 91–95 Misslor 96–100 Drakar	
31–32	Extremt vidskeplig. Rollpersonen tror på onda tecken och omen. Rollpersonen beger sig ytterst ogärna ut i åskväder, besöker aldrig kyrkogårdar om natten och blir mycket nervös om rollpersonen ser fler än två korpar under	

1T100	(fortsättning)	2–48
	samma dag. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla handlingar om för många onda tecken visat sig. Exempelvis får rollpersonen kraftiga olustkänslor under en ohelig ritualer.	
33–34	Extremt ädel. Rollpersonen kan inte tänka sig att anfalla någon bakifrån eller anfalla en obeväpnad man. Rollpersonen låter alltid fienden dra sina vapen eller ta upp ett nytt om fienden har tappat sitt. Dessutom är alla tankar på att använda gifter och fula tricks helt otänkbara för rollpersonen. Rollpersonen får fruktansvärda samvetskval om rollpersonen någonsin skulle gå emot sin grundläggande värdering i livet.	
35	Feg. Rollpersonen är feg och flyr från farliga situationer eller anger vänner om det personliga välbefinnandet hotas. Om rollpersonen klarar ett normalt slag (Ob3T6) mot VIL så kan dock rollpersonen underkuva sin feghet.	
36–38	Fet. Öka rollpersonens vikt med (Ob2T6+20 kg). Antalet utmattningskolumner (UK) minskas med ett.	
39–43	Fobi. Rollpersonen måste slå ett VIL-slag när rollpersonen konfronteras med det rollpersonen har fobi mot. Svårigheten beror på hur hemsk situationen är. Svårigheten är i de flesta fall normal (Ob3T6), men mindre hotfulla situationer har lägre svårighet, exempelvis lätt (Ob2T6). Är det en extremt hemsk situation blir svårigheten hög (Ob4T6) eller mycket hög (Ob5T6) – spelledaren måste bestämma från fall till fall. Lyckas slaget kan rollpersonen kontrollera sin rädsla. Misslyckas slaget så försöker rollpersonen dra sig bort eller fly från det hemska. Blir slaget fumlat så blir rollpersonen katatonisk eller panisk. Välj en valfri fobi eller slå 1T100 på följande tabell: 1–5 Arachnofobi, skräck för spindlar. 6–11 Akrofobi, höjdskräck. 12–15 Agorafobi, skräck för öppna ytor. 16–20 Algofobi, skräck för smärta. 21–26 Astrofobi, skräck för åska och blixtar. 27–30 Cynofobi, skräck för hundar. 30–35 Demofobi, skräck för folksamlingar. 36–39 Entomofobi, skräck för insekter. 40–45 Hemofobi, skräck för blod. 46–49 Hydrofobi, skräck för vatten. 50–55 Klaustrofobi, cellskräck. 56–60 Nekrofobi, skräck för döda varelser. 61–66 Ophidofobi, skräck för ormar. 67–70 Pyrofobi, skräck för eld. 71–76 Skotofobi, skräck för mörker. 78–80 Taphofobi, skräck för gravar. 81–87 Teratofobi, skräck för monster. 88–93 Thanofobi, skräck för sin egen död. 94–97 Xenofobi, skräck för främlingar. 98–100 Zoofobi, skräck för djur.	
44	Haltar. Rollpersonens Förflyttning minskas med två (–2), dock aldrig lägre än ett (1).	

1T100	(fortsättning) 2–48
45	Häxmärke. Rollpersonen har ett födelsemärke på kroppen, som av vidskepliga personer uppfattas som ett 'bevis' på att rollpersonen är en ond trollkarl eller trollpacka. Slå ett slag på träfftabellen för att avgöra var häxmärket sitter.
46	Impotent. Rollpersonen klarar ej av att avla barn. Rollpersonen har heller inte någon lust att försöka, eftersom det alltid blir pinsamt eller smärtsamt.
47	Klumpfot. Rollpersonens ena fot liknar mest en klump och rollpersonen har klara problem att gå. Rollpersonens Förflyttning halveras, men blir dock aldrig lägre än ett (1).
48–49	Kort. Rollpersonen är ovanligt kort för sin kroppsbyggnad. Minska längden med en fjärdedel och vikten med en tiondel.
50–51	Korta ben. Rollpersonen har korta och krumma ben och Förflyttning minskas med ett (–1), men aldrig lägre än till ett (1).
52–53	Laglös. Rollpersonen är efterlyst, död eller levande. Rollpersonen har ett pris på sitt huvud som motsvarar Ob3T6×100 silvermynt. Spelledaren bestämmer vem som utfäst denna belöning. Om belöningen är hög kan nog rollpersonen räkna med att få prisjägare efter sig...
54–55	Låg Qadosh. På grund av någon otrevlig händelse i det förflutna har rollpersonen förlorat 1T6 poäng Qadosh. Man kan få negativ Qadosh genom denna nackdel.
56–58	Mager. Rollpersonen väger alldeles för lite, kanske på grund av för lite föda? Minska vikten med en fjärdedel. Kroppsbyggnaden minskar också ett steg, men den kan aldrig bli lägre än Klen. Detta påverkar givetvis rollpersonens Skadetålighet.
59–60 DVÄRG	Okänt födelsedatum. Rollpersonen känner inte till sin födelsedag. Slå ett slag på tabellen för osäkra födelsedatum. Ovetskapen stör rollpersonen mycket, så ett stort mål i livet är att ta reda på när rollpersonen verkligen är född.
61–62	Olikfärgade ögon. Rollpersonens ögon har var sin färg, något som allmänt räknas som ett ont tecken. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla färdighetsslag när rollpersonen försöker övertyga, köpslå, diskutera eller liknande med en vidskeplig person (det vill säga de flesta).
63–64	Olyckskorp. Rollpersonen måste slå om karaktärsdraget Tur med 2+1T6.
65–66	Reumatism. Rollpersonen lider av ledgångsreumatism. Vid varje fummel med färdigheter som har med styrka eller rörlighet att göra måste rollpersonen slå ett slag för TÅL (Ob3T6). Om detta slag misslyckas innebär att rollpersonen får 1T6 extra Smärta. Som kompensation så får rollpersonen en nivå enklare (–Ob1T6) på färdigheten Väderkännedom då väderomslag märks i knäna!

1T100	(fortsättning) 2–48
67	Saknar en hand. Slå ett slag för att se vilken hand som saknas. Udda = vänster hand, jämnt = höger hand. Den hand rollpersonen har kvar blir automatiskt rollpersonens 'huvudhand'.
68	Saknar ett öga. Rollpersonen saknar djupseende och har mycket svårt att bedöma avstånd. Rollpersonen kan max ha nivå 10 i färdigheten Kasta och i färdigheter för avståndsvapen.
69–71	Sifferblind. Rollpersonen har ingen förmåga att föreställa sig matematiska problem och kan med lite tur räkna till tio utan att glömma bort något tal. Färdigheten Räkning kan inte höjas över nivå 5.
72	Skakningar. Rollpersonen drabbas då och då av kraftiga spasmer. Under stressade situationer, exempelvis strid och argumentationer, så måste man slå ett lätt slag (Ob2T6) mot PSY för att rollpersonen inte skall få ett spasmanfall. Ett spasmanfall gör alla färdighetsslag en nivå svårare (+Ob1T6).
73–74	Skallig. Rollpersonen har inget hår och har lätt att bli solbränd på skulten. Om inte huvudet skyddas under riktigt varma och soliga dagar får rollpersonen huvudvärk och blir på dåligt humör, vilket medför att de flesta handlingar blir en nivå svårare (+Ob1T6).
75–76	Skrikig röst. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på kommunikationsfärdigheter då dessa kräver att man uttrycker sig verbalt.
77–78	Stammar. Rollpersonen får en nivå svårare (+Ob1T6) på kommunikationsfärdigheter då dessa kräver att man uttrycker sig verbalt.
79–80	Stor mage. Rollpersonen har en rejäl mage som ökar vikten med (Ob1T6+10) kg och minskar RÖR med ett (–1).
81–82	Svagt språkcentra. Rollpersonen kan som högst ha färdighetschans 10 i sitt modersmål. I främmande språk kan rollpersonen aldrig ha högre färdighetschans än 5.
83	Svettningar. Rollpersonen har kraftig transpiration, vilket gör att folk försöker undvika att befinna sig i närheten. Rollpersonen får två nivåer svårare (+Ob2T6) på att förföra, utom i de fall då rollpersonen befinner sig i vatten.
84–85	Viskande röst. Rollpersonens röst hörs inte långt då rollpersonen enbart kan viska på grund av någon skada på stämbanden. Under normala förhållanden är det inga problem att förstå rollpersonen, men om bakgrundslarmet är högt kan det bli svårare.
86–87	Sävlig. Rollpersonen är långsam i tanke och handling under stress. Under stress eller när det gäller att agera snabbt har rollpersonen alltid en nivå svårare (+Ob1T6). Under strid märks detta genom att rollpersonen alltid har en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag under första rundan i strid – därefter fungerar allt som vanligt. Ett typiskt uttalande från rollpersonen är "Öhhhh...va!?"...

1T100	(fortsättning) 2-48
88	Trasiga tänder. Rollpersonens tänder är trasiga, antingen genom tandröta eller slag mot munnen. Rollpersonen har svårt att äta fast föda.
89–90	Tål ej alkohol. Rollpersonen har ett ytterst dåligt sinne för alkohol och alla slag för Supa blir två nivåer svårare (+Ob2T6).
91–92	Utslag. Rollpersonen är översållad av röda och variga utslag. De är inte smittande, men väcker obehag. Om rollpersonen inte döljer utslagen så blir det en nivå svårare (+Ob1T6) att använda alla kommunikationsfärdigheter.
93	Vanställt ansikte. Folk får lätt förutfattade meningar om rollpersonen. Tills dess att rollpersonen har övertygat dem om motsatsen får rolpersonen en nivå svårare (+Ob1T6) på kommunikationsfärdigheter.
94–95 ALV	Ärkefiende. Rollpersonen har skaffat sig en ärkefiende. Slå ett slag på kontakttabellen för att avgöra vilket yrke fienden har. Slå sedan 1T100 för att avgöra hur grav fiendskapen är: 1–25 Rollpersonen har förolämpat någon. Det kan exempelvis vara frågan om ett svartsjukedrama. Fiendskapet utmynnar som i mest i slagsmål eller eventuellt i en duell. 26–60 Fienden hyser ett dödligt hat gentemot rollpersonen och kommer att göra allt för att döda rollpersonen. Fienden har dock inte speciellt omfattande resurser och har inte heller tid att förfölja rollpersonen. 61–90 Fienden har stora Resurser (6+2T6) vilka han använder för att söka efter rollpersonen. Rollpersonen är i princip portförbjuden i fiendens hemland och skulle han visa sig där har han inte lång tid att leva. Fienden har dessutom agenter och lejda mördare som letar efter rollpersonen. 91–100 Fiendskapet är fulländad. Fienden är inte bara ute efter rollpersonens liv – han är ute efter hela rollpersonens existens och förmodligen även rollpersonens familj och bekanta. Fiendens enda mening med livet är att hämnas. Fienden har Resurser (12+1T6)
96	Ärrad kropp. Rollpersonen har Ob2T6 fula ärr spridda över hela kroppen. De är sydda med i vardera Ob1T6 stygn. Rollpersonen undviker att visa sig naken då på grund av sitt utseende. Skulle rollpersonen samtala med någon som ser ärren så får rollpersonen en nivå svårare (+Ob1T6) för färdighetsslagen för samtalet.
97–98	Ärrad och dålig hy. Rollpersonen får alltid en nivå svårare (+Ob1T6) att Förföra.
99–100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten.

Tabell 2-48: Nackdelar.

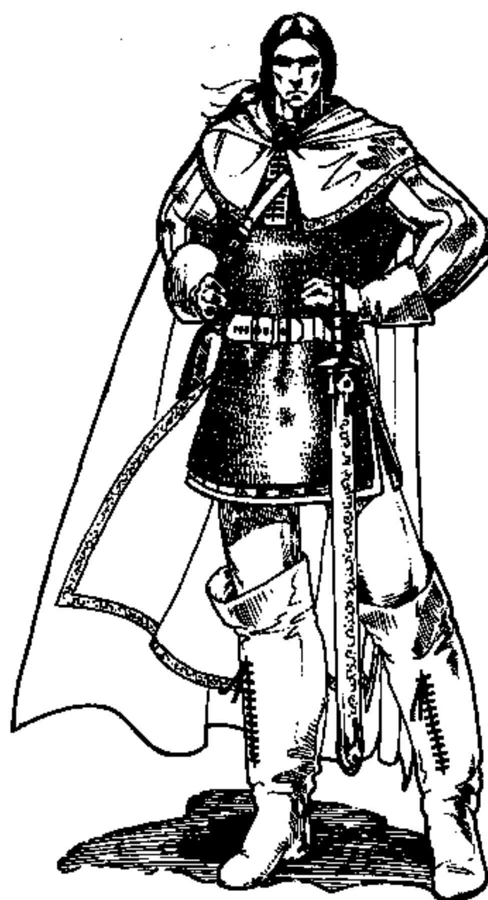
Undantag för alver, dvärgar & tiraker

I bakgrundstabellerna och familjetabellen finns det på flera ställen speciella markeringar som är avsedda att underlätta då man skapar rollpersoner som är alver, dvärgar eller tiraker. Markeringarna betyder att det finns speciella undantag i för dessa tre raser i de böcker som beskriver dem (*Alver: Förbannelsens folk*, *Dvärgar: Stenens söner* och *Tiraker: Mörkrets döttrar*). Följande symboler används:

ALV Speciella undantag finns i *Alver: Förbannelsens folk* på sidan 58.

DVÄRG Speciella undantag finns i *Dvärgar: Stenens söner* på sidan 66.

TIRAK Speciella undantag finns i *Tiraker: Mörkrets döttrar* på sidan 60.



Attributsänkning [Frivillig regel]

En rollperson som inte tränar eller regelbundet använder sin STY, TÅL eller RÖR minst två timmar vardera per vecka måste slå Ob4T6 mot attributet en gång per år. Är slaget under attributvärdet sänks attributvärdet med ett. För att råka ut för denna regel måste man vara i princip helt passiv eller ha ett yrke som inte innehåller några fysiska aktiviteter.

HUVUDNÄRING

Rollpersonens familj har som regel en huvudnäring som försörjer familjen. Exakt vilken näring rollpersonens familj har beror på var familjen är bosatt, vilken kulturell bakgrund samhället har och vilken samhällsklass familjen tillhör. Som regel har rollpersonen arbetat för och hjälpt sin egen familj och därför får rollperson en del enheter att placera ut på de färdigheter som är viktiga för familjens näring.

Färdigheter från familjens näring

Under rubriken 'Färdigheter' finns fyra färdigheter som rollpersonen får höja. Varje färdighet får höjas med hjälp av vardera Ob1T6+1 enheter. Observera alltså att det är frågan om enheter och *inte* nivåer. Hur enheter fungerar beskrivs på sidan 27.

En färdighetsgrupp som står inom vinkelparentes (det vill säga inom <>) innebär att spelaren måste välja en färdighet i den angivna gruppen.

Tabeller för familjenäring

Det finns sju olika kategorier av familjenäringar som baserar sig på tre olika faktorer: vilken samhällsklass rollpersonens familj tillhör, vilken kultur familjen kommer ifrån och slutligen var familjen är bosatt. Välj den tabell som är lämpligast för rollpersonens familj.

Tabell 2-49: *Adlig familj från en civiliserad kultur.* Välj denna tabell om rollpersonens familj är adlig – oavsett var familjen bor. Observera att denna tabell bara används för adliga familjer från civiliserade kulturer. Rollpersoner från hövdingafamiljer i primitiva, barbariska eller nomadiska kulturer använder tabell 2-53: *Hövdingafamilj från en primitiv kultur.* Tabellen visar vanligtvis vad fadern i familjen sysslar eller sysslade med (alltså inte vad huvudparten av medlemmarna i familjen ägnar sig åt).

Tabell 2-50: *Familj från en civiliserad kultur bosatt på landsbygden.* Välj denna tabell om rollpersonens familj kommer från en civiliserad kultur och om familjen bor på landsbygden eller i en mindre by. Använd inte tabellen om familjen bor i en större stad eller om familjen är adlig (i första fallet bör man använda tabell 2-51 *Familj från en civiliserad kultur bosatt i en stad i inlandet* och i det andra fallet tabell 2-49 *Adlig familj från en civiliserad kultur*).

Tabell 2-51: *Familj från en civiliserad kultur bosatt i en stad i inlandet.* Välj denna tabell om rollpersonens familj kommer från en civiliserad kultur och om familjen bor i en stad (som inte ligger vid havet, en större sjö eller flod). För städer som ligger vid havet används lämpligen tabell 2-52 *Familj från en civiliserad kultur bosatt i en hamnstad.* Använd inte tabellen om familjen är adlig (då man använder tabell 2-49 *Adlig familj från en civiliserad kultur*).

Tabell 2-52: *Familj från en civiliserad kultur bosatt i en hamnstad.* Välj denna tabell om rollpersonens familj kommer från en civiliserad kultur och om familjen bor i en hamnstad. Använd inte tabellen om familjen är adlig (då man använder tabellen *Adlig familj från en civiliserad kultur*).

Tabell 2-53: *Hövdingafamilj från en primitiv kultur.* Välj denna tabell om rollpersonens familj tillhör en primitiv kultur och om det i rollpersonens familj finns en hövding, ledare eller härskare. Observera att ett vanligt familjeöverhuvud inte räknas som hövding. Om familjen inte är en hövdingafamilj eller motsvarande så används antingen tabell 2-54 eller 2-55.

Tabell 2-54: *Familj från en primitiv kultur bosatt i inlandet.* Välj denna tabell om rollpersonens familj tillhör en primitiv kultur och om familjen bor i inlandet – långt från hav, större sjöar eller stora floder. Om familjen är bosatt vid havet, en större sjö eller en stor flod används tabell 2-55 *Familj från en primitiv kultur bosatt vid kusten.* Välj inte denna tabell om rollpersonens familj är en hövdingafamilj (då används tabell 2-53 *Hövdingafamilj från en primitiv kultur*).

Tabell 2-55: *Familj från en primitiv kultur bosatt vid kusten.* Välj denna tabell om rollpersonens familj tillhör en primitiv kultur och om familjen är bosatt vid kusten, en större sjö eller flod. Välj dock inte denna tabell om rollpersonens familj är en hövdingafamilj (då används tabellen *Hövdingafamilj från en primitiv kultur*).

Övriga familjenäringar [Frivillig regel]

Det finns naturligtvis mängder med andra näringar och yrken som rollpersonens familj kan livnära sig på. Om spelaren vill att rollpersonens familj skall ha en näring som inte finns på någon av tabellerna kan spelledaren låta spelaren själv hitta på en ny familjenäring och fyra färdigheter som rollpersonen får fördela färdigheter på. Naturligtvis är det spelledaren som måste godkänna spelarens val av färdigheter i slutändan.

Nästa steg – yrkesval

När spelaren har tagit fram familjens näring, så är nästa steg att välja ett yrke för rollpersonen. Yrkena beskrivs i nästa kapitel (kapitel 3). I detta kapitel finns också regler för vilken startutrustning rollpersonen får från början.

Gå i familjens fotspår [Frivillig regel]

Om rollpersonen vill arbeta inom samma yrke som rollpersonens familj livnär sig på, så kan spelledaren välja att ge en fördel då man slår framgångsslag för att se hur lyckad rollpersonens karriär blir.

Spelledaren kan i så fall tillåta att spelaren ändrar ett misslyckat framgångsslag till ett lyckat framgångsslag. Spelledaren bestämmer naturligtvis alltid över sådant här konstruktivt 'fusk'.

Adlig familj från en civiliserad kultur

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–7	Affärsman	Bokhållning, Räkning, Värdera, Övertala
8–20	Aristokrat	Diplomati, Etikett, Kulturkännedom, Övertala
21–22	Forskare	Biblioteksкunskap, <Kunskapsfärdighet>, <Skrift>, <Språk>
23–32	Lagman	Förhöra, Lagkunskap, Övertala, <Skrift>
33–37	Magiker	Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <Skrift>, <Språk>
38–42	Medikus	Alkemi, Läkekonst, Växtlära, <Skrift>
43–50	Mystiker	Astrologi, Ockultism, Teoretisk magi, <Skrift>
51–62	Officer	Ledarskap, Krigsföring, Rida, <Vapen>
63–65	Präst	Ceremoni, Övertala, <Skrift>, <Språk>
66–72	Riddare	Etikett, Heraldik, Rida, <Vapen>
73–77	Rumlare	Dansa, Förföra, Spel & dobbel, Supa
78–80	Utforskare	Geografi, Historia, Överlevnad, <Språk>
81–90	Vapenmästare *	Stridsvana, Undervisning, Undvika, <Vapen>
91–100	Ämbetsman	Bokhållning, Lagkunskap, Övertala, <Skrift>

* Rollpersonen har också möjlighet att lära sig en ovanlig stridskonst för sina valfria enheter som erhålles från sitt yrke.

Tabell 2-49: Adlig familj från en civiliserad kultur.

Familj från en civiliserad kultur bosatt på landsbygden

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–19	Bonde	Boskapsskötsel, Jordbruk, Väderkännedom, Växtlära
20–29	Boskapsskötare	Boskapsskötsel, Djurlära, Rida, Spåra
30–41	Daglönare	Jordbruk, Boskapsskötsel, Matlagning, Supa
42–45	Gårdfarihandlare	Räkna, Skumraskaffärer, Värdera, Övertala
46–48	Gästgivare	Berättarkonst, Matlagning, Spel & dobbel, Supa
49–54	Hantverkare	Räkning, Värdera, Övertala, <Hantverk>
55–58	Helare	Läkekonst, Växtlära, Alkemi, Övertala
59–67	Jägare	Båge, Djurlära, Jakt, Spåra
68–74	Krigare	Krigsföring, Marsch, Undvika, <Vapen>
75–77	Magiker	Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <Skrift>, <Språk>
78–80	Präst	Ceremoni, Övertala, <Skrift>, <Språk>
81–87	Skogshuggare	Köra vagn, Spåra, Yxa, Överlevnad
88–90	Stråtrövare	Skumraskaffärer, Speja, Överlevnad, <Vapen>
91–93	Tjuv	Fingerfärdighet, Låsdyrkning, Smyga, Övertala
94–100	Vägvisare	Geografi, Speja, Spåra, Överlevnad

Tabell 2-50: Familj från en civiliserad kultur bosatt på landsbygden.

Familj från en civiliserad kultur bosatt i en stad i inlandet

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–9	Handelsman	Bokhållning, Räkning, Värdera, Övertala
10–21	Hantverkare	Räkning, Värdera, Övertala, <Hantverk>
22–28	Helare	Läkekonst, Växtlära, Alkemi, Övertala
29–34	Legoknekt	Marsch, Överlevnad, Övertala, <Vapen>
35–37	Livvakt	Rida, Speja, Undvika, <Vapen>
38–43	Magiker	Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <Skrift>, <Språk>
44–46	Penningutlånare	Bokhållning, Räkna, Värdera, Skumraskaffärer
47–50	Prisjägare	Förhöra, Rida, Spåra, <Vapen>
51–56	Präst	Ceremoni, Ockultism, <Skrift>, <Språk>
57–68	Soldat	Ledarskap, Marsch, Undvika, <Vapen>
69–75	Skojare	Fingerfärdighet, Skumraskaffärer, Spel & dobbel, Övertala
76–81	Stadsvakt	Förhöra, Speja, Undvika, <Vapen>
82–87	Tjuv	Fingerfärdighet, Låsdyrkning, Skumraskaffärer, Smyga
88–93	Tjänsteman	Bokhållning, Lagkunskap, Övertala, <Skrift>
94–96	Underhållare	Akrobatik, Gyckla, Musik, Sjunga
97–100	Värdshusvärd	Berättarkonst, Matlagning, Spel & dobbel, Supa

Tabell 2-51: Familj från en civiliserad kultur bosatt i en stad i inlandet.

Familj från en civiliserad kultur bosatt i en hamnstad

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–10	Fiskare	Fiske, Väderkännedom, Simma, Sjömannaskap
11–15	Hamnarbetare	Simma, Skumraskaffärer, Spel & dobbel, <Språk>
16–22	Handelsman	Bokhållning, Räkning, Värdera, Övertala
23–27	Hantverkare	Räkning, Värdera, Övertala, <Hantverk>
28–30	Helare	Alkemi, Läkekonst, Växtlära, Övertala
31–35	Legoknekt	Marsch, Överlevnad, Övertala, <Vapen>
36–40	Livvakt	Förhöra, Speja, Undvika, <Vapen>
41–42	Magiker	Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <Skrift>, <Språk>
43–47	Marinsoldat	Simma, Sjömannaskap, Undvika, <Vapen>
48–50	Penningutlånare	Bokhållning, Räkna, Värdera, Skumraskaffärer
51–55	Pirat	Simma, Sjömannaskap, Skumraskaffärer, <Vapen>
56–57	Prisjägare	Förhöra, Rida, Spåra, <Vapen>
58–60	Präst	Ceremoni, Övertala, <Skrift>, <Språk>
61–70	Sjöman	Navigation, Sjömannaskap, Speja, Väderkännedom
71–75	Smugglare	Sjömannaskap, Skumraskaffärer, Värdera, Övertala
76–80	Skojare	Fingerfärdighet, Skumraskaffärer, Spel & dobbel, Övertala
81–85	Stadsvakt	Förhöra, Speja, Undvika, <Vapen>
86–90	Tjuv	Fingerfärdighet, Låsdyrkning, Skumraskaffärer, Smyga
91–95	Tjänsteman	Bokhållning, Lagkunskap, Övertala, <Skrift>
96–97	Underhållare	Akrobatik, Gyckla, Musik, Sjunga
98–100	Värdshusvärd	Berättarkonst, Matlagning, Spel & dobbel, Supa

Tabell 2-52: Familj från en civiliserad kultur bosatt i en hamnstad.

Hövdingafamilj från en primitiv kultur

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–7	Handelsman	Förhöra, Räkning, Värdera, Övertala
8–15	Jägare	Djurlära, Jakt, Spåra, <Vapen>
16–22	Härförare	Ledarskap, Krigsföring, Rida, <Vapen>
23–40	Krigare	Krigsföring, Ledarskap, Rida, <Vapen>
41–50	Rättskipare	Berättarkonst, Förhöra, Lagkunskap, Övertala
51–57	Magiker	Alstra <aspekt>, Besvärjelse, <Skrift>, <Språk>
58–62	Prisjägare	Förhöra, Rida, Spåra, <Vapen>
63–72	Präst	Ceremoni, Övertala, Ockultism, <Språk>
73–83	Rådsmedlem	Lagkunskap, Ledarskap, Övertala, <Språk>,
84–89	Schaman	Andeförnimmelse, Historia, Schamanism, Sjunga
90–100	Vapenmästare *	Stridsvana, Undervisning, Undvika, <Vapen>

* Rollpersonen har också möjlighet att lära sig en ovanlig stridskonst för sina valfria enheter som erhålles från sitt yrke.

Tabell 2-53: Hövdingafamilj från en primitiv kultur.

Familj från en primitiv kultur bosatt i inlandet

1T100	Näring	Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)
1–15	Boskapsskötare	Boskapsskötsel, Djurlära, Rida, Spåra
16–22	Hantverkare	Räkning, Värdera, Övertala, <Hantverk>
23–27	Helare	Läkekonst, Växtlära, Alkemi, Övertala
28–37	Jordbrukare	Boskapsskötsel, Jordbruk, Väderkännedom, Växtlära
38–50	Jägare	Båge, Djurlära, Jakt, Spåra
51–60	Krigare	Krigsföring, Marsch, Undvika, <Vapen>
61–65	Livvakt	Rida, Speja, Överlevnad, <Vapen>
66–70	Härjare	Krigsföring, Speja, Överlevnad, <Vapen>
71–75	Schaman	Andeförnimmelse, Historia, Schamanism, Sjunga
76–82	Skogshuggare	Spåra, Växtlära, Yxa, Överlevnad
83–87	Stråtrövare	Skumraskaffärer, Speja, Överlevnad, <Vapen>
88–92	Tjuv	Fingerfärdighet, Skumraskaffärer, Smyga, Speja
93–95	Skald	Berättarkonst, Historia, Sång, <Språk>
96–100	Vägvisare	Geografi, Speja, Spåra, Överlevnad

Tabell 2-54: Familj från en primitiv kultur bosatt i inlandet.

Familj från en primitiv kultur bosatt vid kusten		
1T100	**Näring**	**Färdigheter (fördela Ob1T6+1 enheter på varje)**
1–13	Boskapsskötare	Boskapsskötsel, Djurlära, Rida, Spåra
14–27	Fiskare	Fiske, Väderkännedom, Simma, Sjömannaskap
28–34	Hantverkare	Räkning, Värdera, Övertala, <Hantverk>
35–41	Helare	Läkekonst, Växtlära, Alkemi, Övertala
42–48	Jordbrukare	Boskapsskötsel, Jordbruk, Väderkännedom, Växtlära
49–58	Jägare	Båge, Djurlära, Jakt, Spåra
59–65	Krigare	Krigsföring, Marsch, Undvika, <Vapen>
66–68	Livvakt	Simma, Speja, Överlevnad, <Vapen>
69–75	Pirat	Simma, Sjömannaskap, Skumraskaffärer, <Vapen>
76–79	Sjöman	Speja, Sjömannaskap, Väderkännedom, Simma
80–82	Skald	Berättarkonst, Historia, Sång, <Språk>
83–89	Tjuv	Fingerfärdighet, Skumraskaffärer, Smyga, Speja
90–100	Vrakplundrare	Simma, Speja, Väderkännedom, <Vapen>

Tabell 2-55: Familj från en primitiv kultur bosatt vid kusten.

SKENBAR ÅLDER

Både alver och dvärgar åldras långsammare än människor om många andra varelser. Dvärgarns åldrande börjar bromsas upp vid 20 års ålder då dvärgar räknas som färdigväxta. Alvernas åldrande går långsammare ju äldre alven blir. Vad som gäller anges i tabell 2-56 och 2-57. Den skenbara ålder är den man slår fram i tabell 2-3 och avser hur gammal alven eller dvärgen ser ut om man jämför med en människa. Den skenbara åldern används dessutom i många regler, exempelvis åldringstabellen. Mer information om alver och dvärgar finns i böckerna som behandlar dessa två raser: *Alver: Förbannelsens folk* och *Dvärgar: Stenens söner.*

Faktisk ålder	Alvens skenbara ålder
14 – 15	14
16 – 18	15
19 – 20	16
21 – 23	17
24 – 27	18
28 – 31	19
32 – 35	20
36 – 41	21
42 – 47	22
48 – 54	23
55 – 63	24
64 – 72	25
73 – 84	26
85 – 98	27
99 – 114	28
115 – 137	29
138 – 165	30
166 – 198	31
199 – 237	32
238 – 284	33
285 – 340	34
341 – 407	35
408 – 487	36
488 – 583	37
584 – 698	38
699 – 836	39

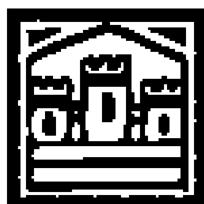
Tabell 2-56: Ålder för alviska rollpersoner.

Faktisk ålder	Dvärgars skenbara ålder
– 19	19
20 – 21	20
22 – 23	21
24 – 25	22
26 – 27	23
28 – 29	24
30 – 31	25
32 – 33	26
34 – 35	27
36 – 37	28
38 – 39	29
40 – 41	30
42 – 43	31
44 – 45	32
46 – 47	33
48 – 49	34
50 – 51	35
52 – 53	36
54 – 55	37
56 – 57	38
58 – 59	39
60 – 61	40
62 – 63	41
64 – 65	42
66 – 67	43
68 – 69	44

Tabell 2-57: Ålder för dvärgiska rollpersoner.

KAPITEL TRE

YRKEN



Den korpulente värdshusvärden dunkade Drevegan i ryggen och sade ”Det gjorde du bra! Jag har aldrig sett berusade sjömän springa så snabbt.” Med en suck svarade Drevegan ”Det spelar ingen roll. I morgon kommer de tillbaka och då är de säkert fler.” Värdshusvärden hade nu vant sig vid hans attityd och skakade bara leende på huvudet.

Drevegan låste dörren för natten och satte sig med ett stop öl vid ett bord. Här satt han alltså på ett mindre sofistikerat värdshus där han var anställd som utkastare. Han, Drevegan Järnhandske, var utkastare! För några månader sedan hade han njutit av adelsmannalivet i Soldarn, men sedan dess hade mycket hänt och han drömde sig tillbaka. Omedelbart efter skandalen hade han lämnat Talon och tagit sin tillflykt till landsbygden. Efter att ha arbetat som dräng hos en snål bonde upptäckte han att ryktet om ’Dråplige Drevegan’ hade nått även dit. Utan pengar, men med armar stärkta av gödselskyfflande, lämnade han Soldarn och mönstrade på som sjöman i Rampor. Under hårda veckor till sjöss skaffade han sig, förutom kraftiga valkar i händerna, kunskap i att navigera. Senare blev han tillfångatagen av tirakpirater och såld som slav i Damarien. Där inledde han ofrivilligt sin karriär som gladiator, vilket gav honom nyttiga men alltför dyrköpta erfarenheter. Genom den skicklighet han som riddare i Soldarn hade skaffat sig med svärdet roade han publiken så mycket att han blev fri. Det var så det kom sig att han tog anställning på det värdshus i Mirron där han nu satt.

Han väcktes ur sina tankar av värdshusvärden som lade handen på hans axel och sade ”Det är aldrig försent att börja om.” Drevegan tittade misstroget upp och svarade ”Det är lika bra att ge upp.”

YRKEN

Ett yrke är en inriktning i livet som en rollperson har valt att följa. Yrket ger rollpersonen ett begränsat urval av färdigheter att välja mellan, vilket skall spegla inriktningen. Under varje yrke finns ett antal 'underyrken' uppräknade. Dessa är förslag på ytterligare inriktning avsedda att ge spelaren en mer detaljerad bild av rollpersonen. Det står spelledaren fritt att lägga till eller förbjuda vissa yrken. Om spelledaren gör nya yrken så är det viktigt att se till att de passar in i världen och att de varken är sämre eller bättre än de redan befintliga – helst av allt skall nya yrken vara annorlunda och spännande.

Mall för yrkesbeskrivningar

För att på ett enkelt sätt sammanfatta de regler som gäller för varje yrke så har följande mall använts för att beskriva varje yrke:

Framgångsslag: Här anges vilka tre attribut man slår sina tre framgångsslag med. Svårigheten för slagen är normal (Ob3T6) om inget annat anges.

Yrkesfärdigheter: Här anges hur många enheter rollpersonen får för att höja de angivna yrkesfärdigheterna. Antalet enheter beskrivs med formatet '(x|y|z) enheter' – där 'x' anger antalet enheter för en misslyckad karriär, 'y' anger antalet enheter för en normal karriär och 'z' anger antalet enheter för en framgångsrik karriär.

Specialfärdigheter: Här anges antingen hur många enheter rollpersonen får för att höja färdigheten Stridsvana eller hur många magnituder besvärjelser, ritualer eller ceremonier rollpersonen erhåller.

Valfria färdigheter: Här anges hur många enheter rollpersonen får för att höja valfria färdigheter. Den enda färdighet som inte får höjas med valfria färdigheter är Stridsvana. Antalet enheter beskrivs med formatet '(x|y|z) enheter' – där 'x' anger antalet enheter för en misslyckad karriär, 'y' anger antalet enheter för en normal karriär och 'z' anger antalet enheter för en framgångsrik karriär.

Startkapital: Här anges hur mycket pengar rollpersonen får i startkapital. Antalet silvermynt anges med formatet '(x|y|z) × Ob3T6' – där 'x' anger ett tal som används för en misslyckad karriär, 'y' anger ett tal för en normal karriär och 'z' anger antalet ett tal för en framgångsrik karriär. Multiplicera det rätta talet med resultatet av tärningsslaget för att se hur mycket pengar rollpersonen får.

Startutrustning: Här anges vilken utrustning rollpersonen får med sig från yrket. För varje bokstav får rollpersonen välja en sorts utrustning från gruppen med den aktuella bokstaven. Utrustningsgrupperna finns på sidan 72. Hur många val man får göra från den aktuella gruppen bestäms av hur framgångsrik rollpersonen är. Antalet val anges med formatet '(x|y|z)' – där 'x' anger ett tal som används för en misslyckad karriär, 'y' anger ett tal för en normal karriär och 'z' anger ett tal för en framgångsrik karriär. Det finns fem olika typer av grupper: A-val (basutrustning), B-val (vildmarksutrustning), C-val (djur & transportmedel), D-val (specialutrustning) och X-val (vapen och pansar).

Övrigt: Här anges speciella förhållanden eller specialregler som kan råda för ett visst yrke.

Framgångsslag

För att avgöra hur framgångsrik rollpersonen är i sitt yrke måste man slå tre framgångsslag i följd efter varandra Man slår ett slag för varje attribut som anges under rubriken 'Framgångsslag' i yrkesbeskrivningen. Svårigheten för framgångsslagen är normal (Ob3T6) om inget annat anges.

Om alla tre slagen lyckas så har rollpersonen lyckats extremt väl med sin yrkeskarriär. Om bara två slag lyckas så har rollpersonen haft en normal karriär. Om bara ett slag lyckas så är rollpersonens yrkeskarriär misslyckad. Om alla slagen misslyckas så måste spelare välja ett annat yrke för sin rollperson. Se även tabell 3-1 för en sammanfattning.

Om man slår ett perfekt slag kan detta kompensera för ett annat misslyckat slag. Ett fumlat slag har däremot ingen verkan.

Framgångsslag	Framgång
Alla tre lyckas	Framgångsrik karriär
Två lyckas	Normal karriär
Ett lyckas	Misslyckad karriär
Alla misslyckas	Välj ett annat yrke!

Tabell 3-1: Framgångsslag för yrke.

Gå i familjens fotspår [Frivillig regel]

Om rollpersonen vill arbeta inom samma yrke som rollpersonens familj livnär sig på, så kan spelledaren välja att ge en fördel då spelaren slår framgångsslag för att se hur lyckad rollpersonens karriär blir. Spelledaren kan i detta fall välja att låta ett misslyckat slag bytas ut mot ett lyckat slag. Observera att det ibland kan bli en tolkningsfråga om familjenäringen är det samma som yrket – spelledaren har som vanligt alltid sista ordet.

Känd yrkesman [Frivillig regel]

Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit känd och karaktärsdraget Rykte höjs med två poäng (+2). Ibland kan rollpersonen också få andra fördelar, som exempelvis kontakter eller titlar.

Överblivna enheter

Om man inte får tillräckligt med enheter för att kunna höja någon enda av de angivna yrkesfärdigheterna (eller Stridsvana) så går dessa enheter över till att bli valfria enheter (enheter som får användas för att höja valfria färdigheter).

Unga rollpersoner

Riktigt unga rollpersoner som är mellan 12 och femton år får bara hälften så många enheter – till både yrkesfärdigheter och valfria färdigheter. Ännu yngre rollpersoner (yngre än 12) får inte välja yrke alls. Då en ung rollperson fyller 16 år får rollpersonen den andra halvan med enheter. Se tabell 3-2.

Ålder	Enheter*
6–11	inga yrkesfärdigheter, men rollpersonen får dock 20 valfria enheter**
12–15	× 0,5
16+	ingen förändring

* Mängden enheter till färdigheter minskar beroende på den faktiska åldern – inte den skenbara.
** En så här ung rollperson har inte hunnit arbeta inom något yrke ännu och får därför inga enheter för att höja yrkesfärdigheter. Däremot får rollpersonen 20 enheter att använda på valfria färdigheter.

Tabell 3-2: Sammanfattning av yrkesregler för unga rollpersoner.

Äldre rollpersoner

Äldre rollpersoner har som regel hunnit arbeta längre i sin yrkesroll och lär sig därför mer färdigheter. Om rollpersonen är 30 år eller äldre så erhålls 10 extra enheter som kan användas för att höja yrkesfärdigheter. Om rollpersonen är 40 år eller äldre så erhålls 20 extra enheter och om rollpersonen är 100 år eller äldre så erhålls ytterligare 30 enheter som kan användas för att höja yrkesfärdigheter. Se även tabell 3-3. Observera att mängden enheter ökar beroende på rollpersonens faktiska ålder – inte den skenbara (man gör åtskillnad för alver och dvärgar).

Faktisk ålder*	Yrkesfärdigheter
30–39	+10 enheter
40–99	+20 enheter
100+	+30 enheter

* Med faktisk ålder avses dvärgar och alvers verkliga ålder (inte den skenbara åldern).

Tabell 3-3: Sammanfattning av yrkesregler för äldre rollpersoner.

Egna yrken [Frivillig regel]

Om du som spelledare (eller spelare) inte anser att det finns något yrke som passar din rollperson perfekt, så går det naturligtvis att konstruera sitt eget yrke, alternativt kan man modifiera ett befintligt yrke.

Detta nya yrke kan vara speciellt avsett för just en rollperson eller så kan det vara ett mer generellt yrke som alla rollpersoner från en viss kultur, plats eller ras kan välja. Så här går du tillväga:

Välj ut tre attribut som skall fungera som framgångsslag. Det kan vara lämpligt att välja sådana attribut som behövs för att utöva yrket.

Välj ut tio yrkesfärdigheter och välj hur många enheter man skall få. Lämpligt kan vara att sätta (50|70|90) enheter.

Välj hur många valfria enheter man skall få. Exempelvis kan man sätta (50|70|90) enheter.

Bestäm hur mycket enheter man skall få använda för att höja färdigheten Stridsvana.

Välj startkapital för yrket. Exempelvis (5|20|50) ×Ob3T6.

Bestäm vilka och hur många utrustningsval man skall få göra. De flesta yrken bör ha åtminstone några A-val och några X-val.

Dessutom kan man välja speciella saker som skall hända om karriären är framgångsrik eller misslyckad.

Sidreferenser för olika yrken (tabell 3-4)

Soldat

Soldater anställs av militära eller halvmilitära enheter då en organiserad vapenmakt behövs. Det är nästan alltid länder eller städer som anställer soldater. Soldater arbetar alltid i större grupper som kan variera från ett dussin man till över tusen man. En soldat får ofta någorlunda enhetlig träning och utrustning.

Legoknekt: Som legoknekt säljer man sina stridskunskaper till högstbjudande, ofta till tillfälliga krig eller exempelvis som eskort för handelskaravaner. Det finns naturligtvis en mängd andra arbetsuppgifter som en legosoldat kan användas till. Det är vanligt att en legoknekt tillhör ett speciellt legoknektkompani som tillsammans kan förhandla sig till bättre sold. Legoknekten lever ofta osäkert då legoknektar ofta anses vara en förbrukningsvara.

Stadsvakt: Som stadsvakt fungerar rollpersonen oftast som ordningsman eller portvakt i en stad eller en större by. Det faller på stadsvakten att hålla ordning, vakta portarna, patrullera gatorna, arrestera brottslingar och undersöka brott. Man är anställd av staden och har ofta en bostad innanför murarna. Stadsvakten får sällan uppdrag utanför stadens murar.

Milisman: En milisman är en person som är anställd för att ställa upp i krig eller till försvar om det skulle bryta ut krig. I fredstid är det inte ovanligt att milismannen arbetar med andra sysslor – exempelvis som vakt, med patrullering på landsbygden, som stadsvakt eller med träning av rekryter. I vissa fall har milismannen helt andra arbetsuppgifter vid sidan av – exempelvis bonde eller hantverkare. Om fred råder så behöver milismannen bara tjänstgöra under en del av året.

Veteran: De flesta arméer mobiliseras då de behövs och består endast till en mindre del av fast anställda soldater – resten är värvade eller inkallade. En veteran är en soldat som har blivit värvad i en eller flera arméer och deltagit i fälttåg eller större fältslag. Därefter blev veteranen hemskickad, men det är dock möjligt att en veteran kan bli inkallad flera gånger, antingen som soldat eller som instruktör. Veteraner är eftertraktade för sin erfarenhet och sin förmåga att ge stöd åt nya rekryter.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Kasta, Krigsföring, Ledarskap, Läkekonst, Marsch, Rida, Slagsmål, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>*.

Specialfärdigheter: (2T6+4) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|0|1) st C-val, (2|5|7) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit befordrad och är nu exempelvis kapten.

* Kan bytas mot en vanlig stridskonst, se sidan 290.

Lejd krigare

Lejda krigare är självständigt arbetande personer som antingen tar anställning kortare tidsperioder eller som säljer sina tjänster per uppdrag. För det mesta ser folk med viss misstro på lejda krigare som utför de uppdrag som inga andra hederliga personer vill göra – dessutom tycks den lejda personen sällan hysa någon större lojalitet till sina uppdragsgivare.

Livvakt: Som livvakt har man betalt för att beskydda sin uppdragsgivare eller någon av uppdragsgivarens skyddslingar. Det kan vara allt från att skydda mot lönnmord till att vara eskort under resor och förflyttning. En livvakt måste vara ordentligt skärpt för i tid kunna förhindra att den som skall skyddas sätts i fara. Många livvakter tar endast kortare jobb och har därför haft många arbetsgivare.

Gladiator: En gladiator är en krigare som livnär sig på uppvisningsstrider. En gladiator slåss antingen på de stora arenorna som finns i de större städerna eller så tillhör gladiatorn ett resande sällskap som ordnar matcher ute på landsbygden. En gladiatorer är vanligtvis tränad på flera olika vapen – ofta exotiska och respektingivande. Det finns stora pengar att tjäna för en framgångsrik gladiator, eller död och lemlästning för de andra.

Vapenmästare: En vapenmästare är en person som är skicklig med olika typer av vapen och även vältränad på att strida. En vapenmästare försörjer sig antingen på att lära ut sina konster eller på att duellera för sin egen eller någon annans räkning.

Prisjägare: En prisjägare är en person som jagar brottslingar och andra efterlysta personer. Prisjägaren arbetar på uppdrag eller mot en belöning. Som prisjägare gäller det att vara skicklig på att leta efter folk, kunna spåra, få fram upplysningar och att strida.

Lönnmördare: En lönnmördare sysslar med att på beställning eliminera personer antingen med vapen, droger eller på andra sätt. Lönnmördaren är sällan anställd utan säljer som regel sina tjänster per uppdrag. Ofta så har en lönnmördare någon täckmantel för att dölja sitt riktiga yrke.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Förklädnad, Läkekonst, Rida, Slagsmål, Smyga, Spåra, Speja, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>*, Övertala.

Specialfärdigheter: (2T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|25|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st D-val, (2|5|7) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen två yrkesmässiga kontakter. Slå slag på tabellen för kontakter för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationen).

* Kan bytas mot en vanlig stridskonst, se sidan 290.

Nomad

En nomad är en person som tillhör en vandrande stam som flyttar sin boplats flera gånger per år – ofta i samband med årstidernas skiftningar. En nomadstam livnär sig i huvudsak på att driva boskap eller på att följa efter vandrande boskapshjordar. Andra näringar som förekommer hos nomader är jakt, insamling av vad naturen har att erbjuda, handel, uppfödning av riddjur och andra husdjur samt i vissa fall även regelrätt plundringsverksamhet. Nomadfolk tillhör nästan uteslutande primitiva kulturer.

Nomadjägare: En nomadjägare livnär sig på att följa efter stora hjordar med vild boskap. Genom att hela tiden bo i närheten av boskapshjorden kan nomadjägare lägga ner de djur som behövs för exempelvis mat, päls, fett, ben och senor. Nomadiserande jägare lever ofta mycket enkelt och i samklang med naturen. Som komplement till jakten kan en nomadjägare även syssla med insamling av frukt, bär, nötter och rötter.

Boskapsdrivare: En boskapsdrivare har tagit ett steg längre än nomadjägaren och driver en hjord med boskap som är betydligt mer tam än nomadjägarens vildboskap. Varje djur i boskapsdrivarens hjord ägs av en specifik familj eller person. Vem som äger boskapen markeras genom att märka boskapen – exempelvis genom bränn- eller öronmärkning.

Isjägare: En person som livnär sig på att jaga och fiska på de nordliga isvidderna kallas för isjägare. Eftersom vintrarna kan vara mycket hårda är det normalt bara på somrarna som isjägarna vandrar över polarisarna. Under vintern övervintrar de på varmare breddgrader – mestadels på otillgängliga platser som andra varelser undviker.

Barbarkrigare: En barbarkrigare livnär sig dels på boskapsskötsel, men även på härjningståg hos främmande folk. Genom plundring kan barbaren komma över de flesta förnödenheter som är nödvändiga för ett gott liv. Övriga varor kan barbaren i regel byta till sig genom handel.

Framgångsslag: STY, TÅL, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Boskapsskötsel, Båge, Djurlära, Djurträning, <Hantverk>, Jakt, Rida, Speja, Spåra, <Vapenfärdighet>, Växtlära, Överlevnad.

Specialfärdigheter: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (1|2|5) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|3|5) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|4) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så äger rollpersonen en boskapshjord som består av Ob1T6 djur – vanligen kor, bufflar, kameler eller hästar. Om spelaren så önskar kan det istället röra sig om Ob3T6 får eller getter.

Läkare

Då läkekonsten ligger på väldigt skilda utvecklingsnivåer i olika kulturer och på olika håll i Mundana så är de metoder som en läkare använder sig av väldigt olika. Skickliga läkare kan vara mycket eftertraktade eftersom sjukdomar och skador drabbar alla och envar.

Medikus: En medikus är en läkare med stora kunskaper om hur man botar sjukdomar, vårdar sår och lägger brutna ben tillrätta. En medikus tar ibland även hand om förlossningar och medicinering av sjuka. Yrket medikus finns som regel bara i städer och i stora byar. Kompetensen skiljer sig avsevärt beroende på var i Mundana en medikus är verksam. Men som regel kan man säga att en medikus har större teoretiska kunskaper i Medicin än till exempel en helare.

Helare: En helare är en läkare som använder sin egen kunskap och allt det som använder vad naturen erbjuder i form av helande örter och naturmedel. Till skillnad från en mer vetenskapligt lagd medikus så är helarens kunskaper mer traditionella och bygger i många fall på att patienten tror på att helaren verkligen kan hjälpa.

Kirurg: En kirurg är kunnig på sårvård, behandling av skador, tillrättaläggning av frakturer och amputationer. Skickliga kirurger kan ibland genomföra operation för att rädda en patient med allvarliga inre skador. En kirurg som arbetat i en armé kallas vanligen för fältskär. En typisk uppgift för en fältskär är att ta hand om sårade och ibland amputera allvarligt skadade kroppsdelar.

Apotekare: En apotekare har oftast endast begränsade kunskaper om praktisk läkekonst, men har däremot en ingående kunskap om helande örter, läkande droger och mediciner. Denna omfattande kunskap gör dock apotekaren kapabel att åtgärda flera sjukdomstillstånd som kan åtgärdas med läkande medicin. En apotekare vet vanligen också en hel del om alkemiska substanser, gifter och skadliga droger.

Framgångsslag: RÖR, PSY, BIL

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Alkemi, Astrologi, Djurlära, Dolk, Förhöra, Läkekonst, <Skrift>, Växtlära, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen räddat livet på två personer som nu anser sig stå i tacksamhetsskuld till rollpersonen. Slå slag på tabellen för kontakter för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationens natur).

Andebesvärjare

Till gruppen andebesvärjare räknas de personer som ger sig in i andeplanet eller som bara kontaktar andar och demoner. Den vanligaste typen av andebesvärjare är schamanen, men även medicinmän och medier räknas till denna grupp. Andebesvärjare kommer ofta (men inte alltid) från primitiva kulturer. De två viktigaste färdigheterna för en andebesvärjare är Andeförnimmelse och Schamanism. Man kan säga att andebesvärjaren sysslar med en primitiv magi som ännu inte hunnit bli formaliserad.

Schaman: En schaman är en person som kan ge sig in på andeplanet och där kontakta andar, demoner och avlidna släktingars själar. Schamaner kommer nästan uteslutande från primitiva kulturer, där de som regel är en av de viktigare personerna i stammen. Schamaner i civiliserade områden kallas ofta 'Spiritister'. Schamen har en speciellt viktig ställning bland tirakerna och även till viss del hos henéa-alverna. Som tack för sina tjänster så får schamanen som regel både kost och logi.

Medicinman: En medicinman är en person som specialiserat sig på primitiv läkekonst och på att driva ut onda andar – exempelvis sjukdomsandar som orsakar ohälsa. Medicinmannen är kunnig i växtlära och vet som regel en hel del om örter, droger och gifter. Medicinmannen har till skillnad från schamanen inte alltid förmåga att låta sin själ vandra fritt på andeplanet. Medicinmän förekommer i princip uteslutande i primitiva kulturer. I civiliserade kulturer har mer 'vetenskapliga' metoder tagit över.

Medium: Ett medium är vanligen en person som kommer från en civiliserad kultur. En person som fungerar som medium livnär sig på att erbjuda en möjlighet till kontakt med avlidna släktingar och fränder. Ibland kan mediet också syssla med att försöka driva ut onda andar. Det är inte alltid ett medium verkligen kan kontakta en avliden persons ande, men om mediets kunder tror tillräckligt mycket på mediets förmågor kan själva tron räcka till för att tillfredsställa kunden.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Andeförnimmelse, Berättarkonst, Dansa, Läkekonst, Magiförnimmelse, Musik, Schamanism, Söka, <Vapenfärdighet>, Växtlära, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6–3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st C-val, (0|1|2) st X-val.

Övrigt: Om rollpersonen är framgångsrik som schaman (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en fetisch eller familiarus som innehåller en bunden ande. Bundna andar beskrivs utförligare i kapitlet om Schamanism.

Magiker

En magiker är en person som inriktat sig på besvärjelser, ritualer eller alkemi. För att försörja sig så utför magikern tjänster åt personer som har möjlighet att betala för sig. En del magiker tar betalt för att 'inte' göra något – men denna sorts utpressning är sällan uppskattad.

Besvärjare: En besvärjare är en magiker som specialiserat sig på formaliserade besvärjelser. Besvärjaren kan trots sin specialisering även använda ritualer och alkemi. Besvärjelser är magiska formler som magikern kan lära sig utantill. Besvärjaren är den vanligaste typen av magiker.

Extemporatör: En extemporatör är en magiker som specialiserat sig på improviserade besvärjelser. Trots sin specialisering kan extemporatören använda både formaliserade besvärjelse och ritualer – även om det är ovanligt. Improviserad besvärjelser är magi som magikern hittar på utan förberedelse för ett visst behov.

Ritualmagiker: En ritualmagiker är en magiker som specialiserat sig på ritualmagi. Ritualer är en form av mer tidskrävande och kraftfull magi som alltid måste läsas direkt ur en magibok. En ritualmagiker lever ofta ett mer tillbakadraget liv än exempelvis besvärjare och extemporatörer.

Alkemist: En alkemist sysslar med att framställa magiska föremål, magiska elixir och kongelerade filament. Alkemisten kan naturligtvis också syssla med besvärjelser och ritualer, men för att bli en skicklig alkemist krävs det att man koncentrerar sig på sitt yrke.

Häxa (trollkarl): En häxa (eller trollkarl) är en person som sysslar med magi på en mer primitiv nivå. Besvärjelserna och ritualerna är ofta mer praktiskt lagda och avsedda för husbehov. Häxor kommer både från primitiva och civiliserade kulturer.

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL

Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning.

Besvärjelser: (1T6+9) enheter för att skaffa formaliserade besvärjelser eller ritualer (en magnitud kostar en enhet).

Specialfärdigheter: (1T6–4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (30|60|80) enheter.

Startkapital: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en formelsamling med ytterligare (1T6+6) magnituder besvärjelser. Observera att rollpersonen ännu inte har lärt sig dessa besvärjelser.

Troende

Till troende personer räknas alla som har som yrke att tillbe en gud och att leda religiösa ceremonier. En troende rollperson har alltid valt en religion som omfattar de trosläror som rollperson anser vara de rätta.

Präst: En präst är en person som förkunnar religionens lära och som leder religionens ceremonier. Prästen har vanligtvis närmare kontakt med sin gud än någon annan troende person, men kraven på en präst är också högre.

Munk/nunna: En munk eller nunna är en person som erlagt ett löfte om att leva strikt enligt religionens seder och lagar. Som regel bor munken eller nunnan i ett kloster och de är ofta bildade och skrivkunniga. Dessutom odlar de ofta marken runt klostret för sin egen försörjning. Det är heller inte ovanligt att det finns örtagårdar vid klostren.

Inkvisitör: En inkvisitör är en person som letar efter kättare och hedningar som förespråkar andra religioner i stället för den 'riktiga'. Inkvisitörer är ofta fanatiskt hängivna sin gud och våldsamma mot gudens motståndare. De arbetar på många olika platser – allt från de större städerna till långt ut i vildmarken.

Krigarpräst: Vissa religioner har även en aktiv militär gren av munkväsendet. Dessa kallas för krigarpräster och är i princip stridstränade munkar som används vid till exempel korståg, eventuellt tillsammans med riddare. Det är också krigarprästerna som sköter bevakningen och skyddet av de heliga platserna. Om spelledaren tillåter så kan krigarprästen ibland få välja en stridskonst som yrkesfärdighet.

Missionär: Vissa religioner använder sig av missionärer för att sprida sin lära. Det är ofta de mer fredliga religionerna som har missionärer. Missionären brukar vara på resande fot under nästan hela sitt liv och lever mycket sparsamt utan någon lyx.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Berättarkonst, Ceremoni, <Kunskapsfärdighet>, Ledarskap, Ockultism, Sjunga, <Skrift>, <Språk>, Undervisning, <Vapenfärdighet>, Övertala.

Ceremonier: (1T6+9) enheter för att skaffa nedtecknade ceremonier (en magnitud kostar en enhet).

Specialfärdigheter: Inkvisitörer och krigarpräster får (2T6) enheter för att höja Stridsvana. Övriga får (1T6-4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|10|25) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Övrigt: Alla Troende får 1T6+1 poäng Qadosh automatiskt. Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så höjs Qadosh med ytterligare 1T6+2 poäng.

Ädling

En ädling är en person som för ett relativt bekymmerslöst liv med mycket nöjen och tidsfördriv. Försörjningen kommer antingen från rika släktingar eller från någon form av ekonomisk verksamhet som inte kräver så mycket tid av ädlingen. Även om det är vanligt så behöver en ädling nödvändigtvis inte ha en adelstitel. Oavsett om ädlingen har en adelstitel eller inte så har ädlingen som regel en egen heraldisk vapensköld.

Aristokrat: En aristokrat är en person lever sitt liv bland de högre samhällsklasserna. Aristokraten behöver nödvändigtvis inte själv tillhöra denna överklass, men är ändå accepterad på grund av sin goda etikett, sin bildning, sin starka personlighet och sina kontakter bland societeten.

Rumlare: En rumlare är en person som fördriver tiden med att festa, supa, slåss och förföra individer av det motsatta könet. Rumlaren har ofta ett antal 'vänner' med samma intressen. En rumlare är i regel en ganska vild och otyglad person som man inte alltid kan lita på.

Vällusting: En vällusting är en person som gör allt för att njuta av livets mer estetiska sidor. Vällustingen är som regel mycket intresserad av god mat, stiliga kläder, prydnadsföremål och naturligtvis vackra personer. Vällustingen är sällan speciellt intresserad av att utföra någon form av arbete – om det inte är absolut nödvändigt.

Vandrande riddare: En vandrande riddare är en person som har tagit de ridderliga idealen som sina egna. Personen behöver inte nödvändigtvis ha fått riddarslaget – utan kan på eget bevåg ha utsett sig själv till ädelmodets förkämpe. En vandrande riddare har ofta som vana att då och då dra land och rike runt för att vinna ära, ryktbarhet och förmögenhet. Observera dock att en vandrande riddare i många fall kan vara en ypperligt seriös och kompetent person som hjälper de svaga i samhället.

Framgångsslag: PER, PSY, BIL *

* Om rollpersonen innehar en lågadlig eller högadlig titel så kan spelaren välja ett framgångsslag som lyckas automatiskt (välj innan slagen).

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Dansa, Etikett, Förföra, Heraldik, Ledarskap, Spel & dobbel, Slagsmål, Supa, Rida, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>.

Specialfärdigheter: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (10|100|500) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|3|5) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen lyckats skaffa sig en lågadlig titel. Är rollpersonen redan adlig så har rollpersonen fått en extra lågadlig titel.

Lärd

Till de lärda räknas alla personer som inriktat sig på att insamla, förmedla och förvalta kunskap. De lärda och belästa finns i alla större städer, men även ibland på mindre orter. En lärd arbetar ofta för sitt egna intresse och kan vara mer eller mindre besatt av ett ämne – medan andra lärda kan vara mer praktiskt lagda. Lärda män (och kvinnor) har ofta sin arbetsplats i förvaltningen, i ett kloster eller på ett universitet. En annan viktig uppgift för en lärd person är att undervisa elever och studenter.

Forskare: En forskare är en person som har specialiserat sig på ett eller ibland flera ämnen. Som forskare är det alltid målsättning att försöka göra nya upptäckter inom området och att lära ut ämnet till så många som möjligt. Forskningen kan bedrivas genom studier av litterära källor, genom experiment eller genom utforskning.

Lagkunnig: En lagkunnig person har till uppgift att kunna lagtexter och dessutom veta hur lagen skall tillämpas i verkliga rättsfall. En lagkunnig kan arbeta som domare, åklagare eller som advokat. Det finns många områden för en lagkunnig att vara insatt i – exempelvis brottsrätten, arvsrätt, handelsrätt, krigsrätt, successionrätt och religiös rätt.

Skrivare: En skrivare är antingen anställd vid ett skrivarhus för att översätta och kopiera texter eller så är han anställd som skrivare åt en högt uppsatt person. Skrivaren kan också arbeta med kalligrafi, illuminering, kartritning, räkning, högläsning och diktering. Skrivarens arbetsplats är ofta (men inte alltid) ett bibliotek – där böcker och andra skrifter förvaras.

Utforskare: En utforskare är en lärd person som i huvudsak samlar information om främmande områden och folkslag. Färderna går ibland till gamla ruiner där äldre tiders kunskaper ofta väntar på att bli upptäckta. En utforskare kan också ägna sig åt andra typer av fältstudier som syftar att vidga kunskapsområden som exempelvis växtlära och djurlära.

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL

Yrkesfärdigheter: (60|90|120) enheter: Alkemi, Astrologi, Bibliotekskunskap, Bokhållning, Diplomati, Djurlära, Filosofi, Geografi, Historia, Kulturkännedom, Lagkunskap, Metallurgi, Ockultism, Räkning, <Språk>, <Skrift>, Undervisning, Väderkännedom, Växtlära, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6-4) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen fått en akademisk titel – exempelvis professor, preceptor eller doktor. Till titeln kan det också höra ett speciellt ämbete på ett universitet eller annan inrättning.

Underhållare

Underhållare arbetar på många olika sätt för att underhålla och roa sin publik mot lön eller ersättning. Det varierar dock väldigt mycket hur framgångsrik en underhållare lyckas bli – vissa kan bli rika, medan det stora flertalet måste försöka klara sig en dag i taget.

Trubadur: En trubadur är en person som försörjer sig genom sång och musik. Trubaduren har som regel ett musikinstrument för att ackompanjera sin sång. Ju fler sånger och ju ovanligare dessa är desto mer berömmelse får trubaduren. De flesta trubadurer är dock tvungna att resa omkring för att tjäna sitt uppehälle.

Gycklare: Som gycklare underhåller man omvärlden med tokiga upptåg, skämt och andra pajaserier. En speciell typ av gycklare är narren som uppträder med små akrobatiska trick, jonglering eller eldslukning. Ofta måste gycklaren ha ett glatt munläder för att berätta vitsar och annat. Även om de flesta gycklare reser omkring, så kan en skicklig gycklare bli fast anställd.

Akrobat: En akrobat behärskar en mängd akrobatiska tricks som att gå på lina, klättra högt, hoppa, gå på händerna och slå volter. De flesta akrobater färdas i kringresande cirkussällskap eller med gycklare. Det är ganska sällan som en akrobat kan få en fast anställning.

Skådespelare: Som skådespelare är man antagligen medlem av ett teatersällskap. Man kan även vara imitatör, vilket dock bara går hem lokalt, då personer inte är speciellt kända över längre sträckor. Det är ofta ett dåligt betalt jobb men det kan vara roligt om man vill befinna sig i centrum för allas blickar.

Sagoberättare: Sagoberättare är högt aktade och respekterade då de kan legender, berättelser och historier från hela världen. Då en sagoberättare arbetar brukar det ofta vara helt tyst bland åhörarna. Försörjningen får sagoberättaren antingen genom att samla in pengar från åhörare eller genom att ta anställning hos någon rikeman som vill bli underhållen. Framgången som sagoberättare beror nästan helt och hållet på dennes repertoar.

Framgångsslag: RÖR, PER, PSY

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Akrobatik, Berättarkonst, Dansa, Fingerfärdighet, Förklädnad, Gyckla, Musik, Sjunga, Skådespel, <Språk>, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|10|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit ledaren för ett litet sällskap med underhållare. Rollpersonens grupp består av Ob1T6 personer.

Hantverkare

Hantverkare är ytterst viktiga för att en civiliserad kultur skall fungera friktionsfritt. Det är hantverkarna som tillverkar de flesta förädlade varor och produkter som är nödvändiga för att livet skall kunna fortgå i städerna och i jordbrukssamhällena. Vanligt är att varje stad har ett gille eller skrå för varje hantverk där en eller flera mästare bestämmer vilka personer som får utöva yrket.

Vanligtvis börjar alla hantverkare sin bana som hjälpredor eller lärlingar för att sedan avancera till gesäller. Om ett lyckat gesällprov avläggs kan gesällen bli en yrkesman. I stora städer kan det ofta vara olagligt att utöva ett hantverk utan skråets godkännande.

Det finns en mängd olika sysslor en hantverkare kan syssla med och spelaren bör välja ett eller flera områden som är rollpersonens specialité. Ofta har hantverkaren ett arbetsrum med en butik bredvid som säljer hantverksprodukter, men det finns också vandrande hantverkare som istället har en vagn eller ett antal packdjur. Skickliga hantverkare kan bli tämligen förmögna med lite tur och en hel del skicklighet.

Exakt vilka hantverksyrken som finns tillgängliga anges i tabell 3-5 till höger. I denna tabell anges också vilka de tre framgångsslagen är för det aktuella hantverksyrket. De motsvarande hantverksfärdigheterna som finns för varje hantverksyrke beskrivs i mer detalj i färdighetskapitlet på sidan 98.

Framgångsslag: Välj rollpersonens primära hantverksyrke ur tabell 3-5 till höger och slå sedan de tre angivna framgångsslagen. Speciellt för hantverkare rekommenderas att man använder den frivilliga regeln om att 'gå i familjens fotspår' (för mer info se sidan 60).

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: <Hantverksfärdighet>, <Hantverksfärdighet>, Bokhållning, Räkning, <Skrift>, Undervisning, Värdera, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (10|25|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (0|1|2) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen fått mästarbrev (eller motsvarande) i något av hantverken. Detta innebär vanligtvis att rollpersonen har en liten lokal där han utövar sitt hantverk och eventuellt att det där finns en eller två lärlingar (alternativt gesäller) som arbetar för rollpersonen. Observera dock att det även finns vandrande hantverkare som inte har någon fast lokal, utan istället en vagn eller liknande.

Typ av hantverkare	Framgångsslag
Bagare	TÅL, RÖR, PSY
Bläckmakare	RÖR, PSY, SYN
Bokbindare	RÖR, PSY, BIL
Bryggare	RÖR, PER, PSY
Brännare	TÅL, RÖR, PSY
Byggare	RÖR, PSY, BIL
Bågtillverkare	RÖR, PSY, SYN
Båtbyggare	STY, RÖR, PSY
Färgare	RÖR, PSY, SYN
Garvare	TÅL, RÖR, PSY
Gjutare	STY, RÖR, PSY
Glasblåsare	RÖR, PSY, SYN
Gobelängvävare	RÖR, PER, PSY
Gravör	RÖR, PSY, SYN
Grovsmed	STY, RÖR, PSY
Guldsmed	RÖR, PSY, SYN
Hovslagare	STY, RÖR, PSY
Instrumentbyggare	RÖR, PSY, HÖR
Juvelerare	RÖR, PSY, SYN
Kalligraf	RÖR, PSY, SYN
Kistmakare	STY, RÖR, PSY
Korgflätare	RÖR, PSY, SYN
Krukmakare	RÖR, PER, PSY
Körsnär	RÖR, PSY, SYN
Lampmakare	RÖR, PSY, SYN
Ljusstöpare	RÖR, PSY, SYN
Låssmed	RÖR, PSY, SYN
Lädermakare	STY, RÖR, PSY
Mattknytare	RÖR, PSY, SYN
Mjölnare	STY, RÖR, PSY
Murare	STY, RÖR, PSY
Myntslagare	STY, PSY, BIL
Målare	RÖR, PSY, SYN
Nätknytare	RÖR, PSY, SYN
Pergamentmakare	RÖR, PSY, SYN
Piltillverkare	RÖR, PSY, SYN
Repslagare	STY, RÖR, PSY
Rustningssmed	STY, RÖR, PSY
Sadelmakare	STY, RÖR, PSY
Segelmakare	RÖR, PSY, SYN
Skeppsbyggare	STY, RÖR, PSY
Skomakare	RÖR, PSY, SYN
Skräddare	RÖR, PSY, SYN
Skulptör	RÖR, PSY, SYN
Slaktare	STY, RÖR, PSY
Snickare	RÖR, PSY, SYN
Spegelmakare	RÖR, PSY, SYN
Stenhuggare	STY, RÖR, SYN
Timmerman	STY, TÅL, RÖR
Träsnidare	RÖR, PSY, SYN
Tunnbindare	STY, RÖR, PSY
Vagnbyggare	STY, RÖR, PSY
Vapensmed	STY, RÖR, PSY
Vinjäsare	RÖR, PER, PSY
Vävare	RÖR, PSY, SYN

Tabell 3-5: Hantverkare. I tabellen anges de framgångsslag som används för respektive hantverksyrke. Speciellt för hantverkare rekommenderas att man använder den frivilliga regeln om att 'gå i familjens fotspår' (se sidan 60).

Bonde

Bonden försörjer sig på vad marken kan ge, antingen genom att odla grödor eller genom att föda upp tamboskap. I en civiliserad kultur är bondeklassen en mycket viktig beståndsdel i samhället. Bondeklassen utgör ofta den största andelen av befolkningen i en civiliserad kultur. Även i primitiva kulturer är bönderna viktiga, men många primitiva kulturer försörjer sig även på jakt och genom att driva boskap. Bondeklassen försörjer inte bara sig själv och sin familj med livsmedel, utan också större delen av den övriga befolkning.

Jordbrukare: En jordbrukare är en bonde som livnär sig på att odla olika typer av grödor på sin egen eller familjens mark. Vid sidan om kan bonden dock ha lite tamboskap för att få lite extra förnödenheter, men den primärara inkomstkällan är odling. Vanligtvis bor jordbrukande familjer tillsammans med andra bönder i en by. Åkrarna som används för odling ligger som regel en bit utanför denna by.

Torpare: En torpare är en bonde som inte äger någon egen jord. Istället måste torparen arrendera jord av någon jordägare – exempelvis en rik bonde, en adelsman eller kyrkan. Torparen livnär sig liksom jordbrukaren i regel på att odla olika grödor, men som regel har torparen en mindre åker att bruka än den självägande jorbrukaren. Som komplement till den odlade jorden har torparen ibland tamboskap.

Daglönare: En daglönare är en lantarbetare som arbetar för en bonde eller boskapsskötare. Daglönaren kan vara fast anställd som dräng eller piga. Alternativt kan daglönaren utföra säsongsarbeten under de mest intensiva delarna av året. Den övriga tiden försörjer sig daglönaren med annat arbete, exempelvis i en stad eller en större by.

Boskapsskötare: En boskapsskötare är en bonde som specialiserat sig på att föda upp tamboskap. Mindre odling förekommer dock som komplement till boskapsskötseln. Marken som boskapen betar på är antingen ägd av bondens familj eller fri mark som ingen gör anspråk på.

Framgångsslag: STY, TÅL, PSY

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Boskapsskötsel, Djurlära, Djurträning, <Hantverksfärdighet>, Jordbruk, Köra vagn, Rida, Slagsmål, Väderkännedom, Växtlära.

Specialfärdigheter: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|10|25) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st C-val, (1|2|3) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik som bonde (alla framgångsslagen lyckas) så äger rollpersonen två tunnland mark. Det kan vara åkermark, betesmark eller skogsmark.

Sjöman

För att sköta handeln över haven och föra personer och varor mellan kontinenter behövs skickliga och orädda sjöfarare. En sjöman kan även livnära sig på fiske och mer ohederliga inkomstkällor, som piratverksamhet. Havet ger och tar – stormar, odjur och fientliga fartyg utgör en stor risk för alla sjömän. De stora riskerna som är förknippade med havet uppvägs till viss del av den stora rikedom som står att finna både i havet och genom handel. Kompetenta sjömän är eftertraktade i alla hamnstäder och kustområden.

Sjöfarare: En sjöfarare är en besättningsman på ett handelsfartyg och lastskepp. Handelsfartyg seglar mellan olika hamnar och fraktar alla tänkbara varor dit det är möjligt att sälja varorna med förtjänst. Lastskepp fraktar varor mot betalning – både längs kusterna och till och från avlägsna hamnar över haven.

Flottist: En flottist, eller marinsoldat, är en besättningsman på ett militärt fartyg. Alla länder och vissa hamnstäder har någon form av marin krigsmakt. Militära fartyg används för att patrullera kustvatten, skydda mot invasioner, eskortera handelsfartyg, jaga pirater och ibland för att frakta och landsätta soldater och förnödenheter.

Pirat: Pirater livnär sig på att kapa handelsfartyg och plundra dåligt försvarade bosättningar. Det finns pirater i princip alla vatten som trafikeras av fartyg – speciellt på de ställen där många handelsskepp passerar och där man lätt kan komma undan. Pirater brukar ofta använda rätt brutala metoder för att kapa fartyg. Det finns två huvudsakliga typer av pirater: dels de helt kriminella sjörövarna och dels de statssanktionerade kapare som har lov att kapa främmande skepp för att på så sätt störa konkurrerande länders handel.

Fiskare: En fiskare är en person som livnär sig på att fiska och på att sälja en del av fångsten. Vilka fiskemetoder som används beror på var fisket bedrivs och vilken sorts fisk man är ute efter. Det vanligaste är att man fiskar med nät från båt, men det förekommer även att man använder revar, harpuner, håvar och en mängd andra fiskeredskap.

Framgångsslag: STY, TÅL, PSY

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Fiske, Geografi, Klättra, Kulturkännedom, Navigation, Simma, Sjömannaskap, Slagsmål, Speja, <Språk>, Supa, Väderkännedom, <Vapenfärdighet>.

Specialfärdigheter: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|10|50) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (1|2|3) st C-val, (2|3|4) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit kapten på ett fartyg. Detta innebär dock inte nödvändigtvis att rollpersonen själv äger fartyget eller skeppet. Hur det ligger till bestäms av spelledaren.

Vildmarksman

Vildmarksmän lever och arbetar utanför de bebyggda områdena. Livet för en vildmarksman kan under långa tider vara ganska isolerat och dessutom finns det en hel del risker med att leva sitt liv ensam i vildmarken. Många vildmarksmän tycker dock att den upplevda friheten gör att deras liv är det bästa tänkbara.

Jägare: Jägaren jagar fågel och vilda djur antingen för kött eller päls. Ibland kan jägaren också vara ute efter andra saker som exempelvis horn eller tänder. Den typiske jägaren jagar under en tid och tar det som blir över till någon handelsplats för försäljning – exempelvis torkat kött, hudar, pälsar eller horn. Jaktredskapen är antingen snaror och fällor eller pilbåge, armborst och spjut.

Stigfinnare: En stigfinnare är en person som dels fungerar som vägvisare i okända områden och dels som spejare. Stigfinnare arbetar ofta åt militära förband, men kan även anställas av resande handelsmän eller av utforskare. En stigfinnare har en mycket god kunskaper om generella terrängtyper, om djur och växtliv samt om överlevnad.

Skogshuggare: En skogshuggare livnär sig på att fälla träd och hugga upp dem. De fällda träden säljs antingen i form av ved som bränsle eller i form av timmer som byggnadsmaterial. En del skogshuggare tillverkar också träkol genom att bygga kolmilor. De flesta skoggshuggare bor alldeles i utkanten av den skog där de arbetar.

Vägvisare: En vägvisare är en person som tar betalt för att visa vägen inom ett område som vägvisaren känner till mycket väl. Vägvisaren känner till områdets vegetation, dess djurliv och befolkning samt vilka vägar som är framkomliga och vilka eventuella faror som kan finnas. En vägvisare är i regel bosatt någonstans i det område som vägvisaren känner till – lämpligen på en plats där resenärer passerar.

Framgångsslag: TÅL, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Djurlära, Djurträning, Fiske, Geografi, Gömma, Jakt, Marsch, Rida, Skidor, Smyga, Spåra, Speja, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Väderkännedom, Växtlära, Överlevnad.

Specialfärdigheter: (1T6-1) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|10|20) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (3|4|5) st B-val, (1|2|3) st C-val, (2|3|4) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen räddat livet på två personer som nu anser sig stå i tacksamhetsskuld till rollpersonen. Slå slag på tabellen för kontakter för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationens natur).

Köpman

Köpmän och handelsmän finns överallt där det finns ett utbud och en efterfrågan av produkter. Det är köpmännen som ser till att dessa båda behov tillfredsställs, naturligtvis med en vinst för köpmannen själv. På olika ställen i världen förekommer handel antingen genom byteshandel eller med mynt och skuldebrev.

Försäljare: En försäljare är en lokal köpman som antingen har en butik eller ett stånd på torget eller på gatan. Exakt vad försäljaren saluför kan variera mycket – allt från jordbruksprodukter och livsmedel till hantverksprodukter och importvaror. Försäljaren har som regel en viss trogen kundkrets och har dessutom ett par pålitliga leverantörer.

Gårdfarihandlare: En gårdfarihandlare är en kringresande försäljare som vanligen säljer en mängd olika varor. Kunderna består ofta av bönder eller andra personer som bor utanför de stora städerna. Gårdfarihandlaren försöker alltid ta med sig de varor som efterfrågas, men kan ibland också ta med sig varor på beställning från sina kunder.

Handelsman: En handelsman är en person som livnär sig på handel mellan olika platser. Handelsmannen kan antingen arbeta ensam eller vara anställd av ett handelskompani. Exakt vilka varor handelsmannen fraktar varierar – men alla handelsmän försöker frakta de varor som ger högst avkastning.

Affärsman: En affärsman är en person som köper, säljer, byter och förmedlar affärer. En affärsman som köper varor i stora partier kallas partihandlare eller grosshandlare. Ett annat sätt för en slipad affärsman att tjäna pengar är att arrangera affärer mellan två parter och låta en tredje part sköta frakten. En sådan affärsman kallas mäklare eller handelsagent.

Penningutlånare: En penningutlånare tjänar pengar på att låna ut pengar mot en ränta. Hur hög räntan är beror på riskerna som finns och vilka säkerheter som låntagaren kan ställa. En speciell sorts penningutlånare är panthandlaren som behåller låntagarens säkerheter (eller pant) tills dess att lånet är betalt.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Bokhållning, Etikett, Geografi, Kulturkännedom, Köra vagn, Rida, Räkning, Skumraskaffärer, Spel & dobbel, <Språk>, Värdera, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6-3) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (10|50|200) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (2|3|4) st C-val, (0|1|2) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen ett eget handelsbolag. Detta innebär att rollpersonen har en liten lokal en eller två anställda som arbetar för rollpersonen.

Brottsling

Med en brottsling avses en person som sysslar med illegal verksamhet som (i regel) inte kräver våld eller någon form av stöld. Naturligtvis kan denna typ av brottslingar ta till våld för att försvara sig själva eller för att komma undan rättvisan, men deras värv bygger på andra illegala metoder.

Spelare: En spelare är en person som livnär sig på hasardspel – både på ärligt vis och genom falskspel. Oavsett om spelaren använder sig av falskspel eller inte så är det av största vikt att en spelaren kan försvara sig mot dåliga förlorare. Att livnära sig som spelare är både riskabelt och osäkert – oturen kan drabba alla och kan vara långvarig.

Svindlare: En svindlare tjänar pengar på att lura folk med mer eller mindre avancerade lurendrejerier. Svindlaren har ofta en lång repertoar med tricks som i regel används för att lura mindre intelligenta offer. Svindlare utför vanligen sina bedrägerier i städer, men det förekommer bondfångerier på landsbygden.

Utpressare: En utpressare är en person som tjänar pengar antingen på att pressa personer som på ett eller annat sätt har blivit komprometterade. Alternativt kan utpressaren ägna sig åt så kallad beskyddarverksamhet. Risken att åka fast finns för alla utpressare och dessutom finns det alltid en risk att den utpressade personen försöker röja utpressaren ur vägen.

Smugglare: En smugglare fraktar förbjudna eller tullbelagda varor till ställen där de finns stor efterfrågan på dem. Det finns inga typiska smuggelvaror – det kan röra sig från allt från alkoholhaltiga drycker och lyxartiklar till flyktingar och förbjudna böcker. Hur stora risker smugglaren utsätter sig för varierar beroende på hur olaglig aktiviteten är och hur mycket resurser som används för att stoppa smugglingen i det aktuella området.

Hälare: En hälare köper och säljer stulna eller förbjudna varor. Det finns en del hälare som säljer allt som kan löna sig och en del som specialiserat sig på en viss typ av varor. Typiskt stöldgods kan vara silver, juveler, dyrbara kläder, vapen, rustning, riddjur och andra dyrbara föremål.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Fingerfärdighet, Förklädnad, Skumraskaffärer, Skådespel, Slagsmål, Spel & dobbel, Supa, Räkning, <Vapenfärdighet>, Värdera, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6-2) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre så får rollpersonen inga enheter.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (10|25|200) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Övrigt: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) så har rollpersonen suttit Ob1T6 år i fängelse för sina brott.

Skurk

Med en skurk avses en person som stjäl egendom – med eller utan hot – med andra ord en tjuv eller en rånare. De flesta skurkar lever ett riskabelt liv – dels med tanke på att bytet från en stöld inte alltid blir så stort som man hoppats och dels med tanke på att straffen som skurkar får om de åker fast i många länder är ganska hårda.

Tjuv: En tjuv försörjer sig genom att stjäla varor, pengar, riddjur eller annan lös egendom. De flesta tjuvar har specialiserat sig på någon form av stölder – det kan röra sig om allt från snatterier till hässtölder. Hur tjuven går till väga beror till stor del på vad tjuven har specialiserat sig på. Livet som tjuv är ganska riskabelt eftersom straffen för stöld ofta är hårda.

Ficktjuv: En ficktjuv är en mästare på att plundra ovetande offers fickor och på att stjäla smycken och penningpungar. Ficktjuvar arbetar ofta (men inte alltid) i grupp. Då de arbetar i grupp så brukar ofta en person distrahera offret, en annan stjäl de utsedda värdesakerna och en tredje person försvinner med bytet. Inte helt oväntat är ficktjuvar föraktade av vanligt folk och liksom de övriga tjuvyrkena är straffen ganska hårda om man åker fast.

Inbrottstjuv: En inbrottstjuv försörjer sig främst genom att göra inbrott i bostäder, butikslokaler och förrådsbyggnader. De vanligaste metoderna är att ta sig in genom öppna fönster, genom att dyrka upp dörrar eller över taken. Inbrottstjuvar utför inbrott antingen i egen regi eller som beställningsjobb. Som regel arbetar inbrottstjuvar i grupp för att ha möjlighet att få med det ibland ganska otympliga bytet. Att vara inbrottstjuv är nästan alltid ett nattligt jobb.

Rånare: En rånare livnär sig på att hota och råna personer i städer. Rånen utförs ofta på kvällen eller natten på platser där ingen lägger märke till vad som pågår. Vanliga ställen är mörka gränder, hamnkvarter och utanför värdshus. För att vara på den säkra sidan agerar de flesta rånare i grupp. Eftersom straffen som regel är betydligt högre för rån än för stöld så lever ofta rånare mycket farligt om de åker fast.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Fingerfärdighet, Gömma, Hoppa, Klättra, Låsdyrkning, Skumraskaffärer, Slagsmål, Smyga, Söka, Undvika, <Vapenfärdighet>, Värdera.

Specialfärdigheter: (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|20|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (1|2|3) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Övrigt: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) så har rollpersonen suttit Ob1T6 år i fängelse för sina brott. Detta betyder också att skurken är känd av myndigheterna i åtminstone ett område.

Rövare

Med rövare avses alla personer som livnär sig på att med våld eller hot komma över byte från resenärer, landsortsbefolkning. Eftersom rövarnas aktiviteter stör handel och kommunikation – viktiga funktioner i samhället – så är rövaren ofta jagad av de styrande i landet. Skulle rövaren bli tillfångatagen så är galgen eller stupstocken inte långt borta. De flesta rövare är ganska egoistiska och rövar byte för sin egen vinnings skull. Det finns dock rövare som har mer nobla förutsatser och som tar från de rika för att kunna ge till de fattiga och behövande.

Fredlös: En fredlös är en person som dömts för brott och förvisats från det övriga samhället. Den fredlöse måste hålla sig undan och livnära sig så gott det är möjligt på rån och plundring. Att spela en fredlös rollperson kan vara ganska svårt, men det finns samtidigt stora möjligheter till intressanta situationer och förvecklingar. Vanligtvis så är fredlösa inte organiserade i rövarband utan får agera ensamma.

Stråtrövare: En stråtrövare är en person som rånar resenärer som inte har tillräcklig eskort. Stråtrövare brukar ofta operera i banditgäng på ett par personer. Det är ett ganska osäkert liv eftersom man riskerar sitt liv för att stoppa vägfarande som kanske inte har några dyrbarheter på sig. Dessutom kan de vägfarande vara skickliga med vapen – vilket också är en stor risk.

Härjare: En härjare är en medlem i ett rövarband som plundrar landsbygden, byar och i extrema fall även mindre städer. Plundringstågen kan hålla på ett bra tag och sträcka sig över stora avstånd innan härjarna återvänder till sin hemort. Rövarband som sysslar med att härja och plundra landsbygden är ofta ganska stora – ibland flera hundra personer.

Vrakplundrare: En vrakplundrare är en person som ägnar sig åt att plundra fartyg som gått på grund. Oftast sker detta genom att lura förbipasserande fartyg på grund, exempelvis genom att tända falska fyrbåkar eller genom att personligen ge felaktiga uppgifter om kusterna till fartygens befälhavare. En annan vanlig metod är att helt enkelt borda fartyg som ankrat upp för att ta ombord vatten och förnödenheter.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Gömma, Jakt, Klättra, Sjömanskap, Skumraskaffärer, Smyga, Speja, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Värdera, Överlevnad.

Specialfärdigheter: (1T6+3) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|20|100) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (1|2|3) st C-val, (2|4|6) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så är rollpersonen efterlyst i hela landet. Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) så har rollpersonen suttit Ob1T6 år i fängelse för sina brott.

Sändebud

Det finns i alla länder ett behov av att förmedla och inhämta information, vilket gör sändebuden viktiga. Till dem räknas både kurirer som levererar bud och brev inom det egna landet och ambassadörer som bevakar hemlandets intressen i utlandet samt spionerar på fienden. Diplomati på hög nivå är ett spel som endast den mest välinformerade och slipade vinner.

Budbärare: En budbärare är en person som livnär sig på att leverera meddelanden, som regel inom det egna hemlandet. Många adelsmän och ämbetsmän håller sig med personliga budbärare, men vanligtvis står de att finna på de lokala värdshusen i väntan på arbetsgivare. En budbärare arbetar oftast ensam, men det händer att de tillfälligt slår följe med kringresande äventyrare. Det händer att budbärare under utlandsuppdrag får tillfällig diplomatisk status.

Emissarie: En emissarie är ett viktigt sändebud med permanent diplomatisk fullmakt. Emissarien är vanligtvis bosatt i ett främmande land och tar via budbärare emot meddelanden från hemlandet. Uppgiften är att utifrån dessa företräda och bevaka moderlandets intressen inför den främmande makteliten. Det krävs god insikt i det aktuella landets etikett, kultur och historia för att inte göra bort sig och framförallt för att lyckas väl med de diplomatiska åliggandena.

Kunskapare: En kunskapare nöjer sig inte med den information som är lättillgänglig, utan har talang för att infiltrera, muta och snoka reda på hemligheter. Dessutom brukar kunskaparens identitet vara dold. Arbetet behöver inte nödvändigtvis ske i främmande länder – det finns gott om skilda maktfraktioner i alla nationer. En spion lever ständigt i fara för att bli upptäckt och måste därför vara både systematisk och noggrann. Straffen för spioneri är mycket hårda i de flesta länder. Om man väljer att vara spion måste man också välja ett annat yrke som utgör täckmantel.

Framgångsslag: PER, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Diplomati, Etikett, Förföra, Förklädnad, Historia, Kulturkännedom, Rida, <Skrift>, <Språk>, Skumraskaffärer, Skådespel, Smyga, Speja, Söka, <Vapenfärdighet>, Övertala.

Specialfärdigheter: Budbäraren får (1T6+1) enheter för att höja Stridsvana. Emissarien får (1T6–2) enheter för att höja Stridsvana. Blir resultatet noll eller lägre får rollpersonen inga enheter. Kunskaparen får sin Stridsvana från det yrke som utgör täckmanteln.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter. Observera att kunskaparen bör använda dessa färdigheter för att bygga sin täckmantel. Välj alltså helst bland yrkesfärdigheterna från det yrke som utgör täckmanteln.

Startkapital: (10|50|150) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st C-val, (0|1|2) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Övrigt: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) har rollpersonen klantat till det rejält och är inte längre välkommen i landet.

STARTUTRUSTNING

En nyframslagen rollperson får all den utrustning som finns angiven i beskrivningen av yrket. Startutrustningen speglar lite av yrket och vad en äventyrlig person kan behöva. Det är meningen att rollpersonen skall få de saker som han behöver, inte saker som han springer och säljer det första han gör! Spelledaren bör ha uppsikt över sådana försök till att vränga reglerna. Givetvis får även rollpersonen köpa mer utrustning för sitt startkapital.

Grundutrustning som alla rollpersoner har

Alla rollpersoner (med undantag möjligen för den allra fattigaste och oturligaste) har en viss grundutrustning. Följande utrustning kan alla rollpersoner anses ha. Spelledaren bör endast i extrema fall neka rollpersonen att få denna utrustning.

Arbetskläder: En uppsättning kläder och skor som är ganska slitna. Klädernas typ beror på rollpersonens kulturella bakgrund och yrke.

Elddon: För civiliserade kulturer bestående av flinta och stål, glödlåda samt lite fnöske. För primitiva kulturer kan eldonen exempelvis bestå av bågdrill, en träbit och fnöske.

Filt: En kraftig filt i ull eller en tjock skinnfäll.

Förvaring: En penningpung eller en liten säck som går att knyta till bältet.

Utrustningsval

För varje utrustningsval rollpersonen får från sitt yrke så får spelaren gör ett val ur den angivna kategorin (A, B, C, D eller X). Vad de olika kategorierna innehåller beskrivs nedan och sammanfattas dessutom i tabell 3-6. Observera dock att vissa X-val (vapen och pansar) kräver att man använder flera val för att få den önskade utrustning (hur många anges inom parentes).

De fem olika kategorierna av utustningsval
A-val (basutrustning): Kläder, Finkläder, Vinterkläder, Reseutrustning, Proviant, Kokutrustning, Hygienutrustning eller 20 silver.
B-val (vildmarksutrustning): Lägerutrustning, Klätterutrustning, Grottutrustning, Jaktutrustning, Fiskeutrustning, Ökenutrustning, Djungelutrustning, Skogsutrustning eller 50 silver.
C-val (djur & transportmedel): Kärra, Vagn, Packdjur, Riddjur, Skidor, Kanot, Segelbåt eller 100 silver.
D-val (specialutrustning): Hantverksutrustning, Tjuvutrustning, Skrivutrustning, Musikinstrument, Underhållningsutrustning, Läkarutrustning, Laboratorieutrustning eller 100 silver.
X-val (vapen och pansar)*: Enhandat närstridsvapen, Kastvapen, Lätt skjutvapen, Sköld, Lätt pansar, Hjälm, Metallpansar (2), Arm och benskenor (1), Tungt avståndsvapen (2), Tvåhandat närstridsvapen (2), Tungt harnesk (3), Tungt arm & benpansar (3), Främmande vapen (5) eller 100 silver.
* Vissa X-val fordrar att man offrar mer än ett val för att erhålla vapnet eller rustningen. Hur många val som måste offras anges inom parentesen.

Tabell 3-6: Utrustningsval som rollpersonen får från sitt yrke.

Annan utrustning [Frivillig regel]

Om spelaren vill ha annan utrustning än den som angivits kan naturligtvis spelledaren tillåta detta. I regel bör dock spelaren använda rollpersonens pengar för att köpa ytterligare utrustning. Mer utrustning (än den som angivit i detta kapitel) finns på sidan 280.

A-val: Basutrustning

För varje A-val man får skall man välja en av nedanstående utrustningspaket:

Arbetskläder: En extra uppsättning med rejäla arbetskläder som passar rollpersonens yrkesval (exempelvis kåpor för präster eller slitstarka enklare plagg för grovarbetare) och bakgrund. Allt från huvudbonad till skor ingår.

Finkläder: En uppsättning kvalitetskläder av senaste snitt (för rollpersonens kultur) med skor och eventuell huvudbonad.

Vinterkläder: En uppsättning varma vinterkläder tillverkade i päls eller ull, med stövlar, huvudbonad och handskar.

Reseutrustning: Bestående av en slitstark mantel, ett par kraftiga skor, en vandringsstav, en vattenflaska (en liter) och en ryggsäck eller remväska.

Proviant: Bestående av sju dagars färsk färdkost (exempelvis kött, fisk, bröd, frukt och grönsaker) samt ytterligare två veckors torrproviant (exempelvis torkat kött, torkad fisk och skorpor). Dessutom ingår två fulla vattenskinn (fyra liter), ett fullt vinskinn (fyra liter) och en liten kagge (tio liter) med öl.

Kokutrustning: Bestående av ett kokkärl, en ståltråd, trätallrik, träsked, liten kniv, saltkar och samt ett enkelt dryckeskärl.

Hygienutrustning: Bestående av en kam, en tvål, en rakkniv, en potta, ett handfat, en liten bronsspegel, en klädborste och nål och sytråd.

Pengar: En liten penningpung med 20 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).

B-val: Vildmarksutrustning

För varje B-val man får skall man välja en av nedanstående utrustningspaket:

Lägerutrustning: Ett tygtält för tre personer, en lykta med en halv liter lampolja, två rejäla filtar, fem meter snöre, en liten kittel med tillhörande trefot och kedja, en träslev och vattensäck (tio liter) för att hämta vatten.

Klätterutrustning: Bestående av två starka rep på vardera 20 meter, änterhake, fem kilar, en liten hammare och en kraftigt midjebälte med en repögla.



Grottutrustning: Bestående av fem facklor, tio meter rep, en lykta med 0,5 liter lampolja, ett par kritor och 100 meter snöre.

Jaktutrustning: Bestående av åtta snaror, diverse lockbeten, jakthorn, slaktkniv och en kortbåge eller kastspjut.

Fiskeutrustning: Bestående av nät, trettio meter rev, fem krokar, hjulster, renskniv och en korg.

Ökenutrustning: Bestående av en enliters vattenflaska, två fyraliters vattenskinn, en uppsättning luftiga vita kläder och passande fotbeklädnader, en varm filt samt ett uppfällbart solskydd.

Djungelutrustning: Bestående av en huggkniv, ett fyraliters vattenskinn, hängmatta, myggnät och insektsolja.

Skogsutrustning: Bestående av en handyxa, en vedyxa, fem meter rep, ett fyraliters vattenskinn, rem för att bära ved och en skogsmössa.

Pengar: En penningpung med 50 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).

C-val: Djur & transportmedel

För varje C-val man får skall man välja en av nedanstående utrustningspaket:

Kärra: En liten kärra med två stora hjul med ett tillhörande dragdjur (exempelvis en draghäst, åsna, oxe eller buffel). Dessutom ingår dragok och piska.

Vagn: En liten fyrhjulig vagn med ett tillhörande dragdjur (exempelvis en draghäst, åsna, oxe eller buffel). Dessutom ingår dragok och piska.

Packdjur: Ett packdjur (exempelvis en packhäst, åsna, oxe, buffel eller kamel) med packväskor eller rack för last.

Riddjur: Ett riddjur (exempelvis en ridhäst, en kamel eller en mula) med sadel, stigbyglar, betsel, träns, sadelväskor och utrustning för skötsel av riddjuret.

Skidor: En uppsättning med skidor, stavar och damasker. I utrustningen ingår också ett par snöskor och ett par enkla skridskor.

Kanot: En lång kanot med plats för tre personer och last. Till kanoten ingår tre paddlar och ett öskar.

Segelbåt: En liten segelbåt med plats för tre personer. Till segelbåten ingår mast, segel, förtöjningstamp, öskar och åror.

Pengar: En liten kista med 100 silvermynt.

D-val: Specialutrustning

Hantverksutrustning: Bestående av verktyg och material som är väsentligt för rollpersonens hantverk. Spelledaren måste godkänna valet så värdet inte blir orimligt stort.

Tjuvutrustning: En uppsättning dyrkar, fickspegel, vax, filar, fem meter rep med änterhake, en liten säck och ett par mjuka skor.

Skrivutrustning: En oskriven bok på 50 sidor, fem pergamentrullar, bläckhorn, skrivdon, sigillstämpel och vax för fem sigill.

Religösa artefakter: Exempelvis bestående av en religiös ceremonidräkt, en bönebok, ett halskedja med amulett och en statyett eller någon annan form av heligt föremål. Vilka föremål som ingår beror på rollpersonens religiösa övertygelse.

Musikinstrument: Bestående av ett valfritt musikinstrument med väska och tillbehör.

Underhållningsutrustning: En färgglad klädesutstyrsel, ett brädspel, en kortlek, fyra tärningar och ett litet musikinstrument som går att ta med (exempelvis en mungiga eller ett munspel).

Läkarutrustning: Bestående av en axelremsväska som innehåller fem ihoprullade tygförband, en flaska sprit (0,5 liter), en lur, en låda med ett dussin blodiglar, en liten men mycket vass koppkniv, en synål och en rulle tråd.

Laboratorieutrustning: En mortel med mortelstöt, tre glasflaskor, två provrör, en sked, ett par spatlar, en smältdegel, en spritlampa, ett litet tripod och en glasflaska med en halv liter sprit.

Pengar: En liten kista med 100 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).

X-val: Vapen och pansar

För varje A-val man får skall man välja en av nedanstående utrustningspaket. Observera att vissa X-val 'kostar' mer än ett val. Siffran inom parentes anger hur många val man måste förbruka för att få det önskade vapnet eller rustningen.

Enhandat närstridsvapen (1): Ett valfritt enhandsvapen (enhandsfattning förkortas '1H' i vapentabellen) avsett för närstrid. Dessutom ingår bäranordning (exempelvis en skida för svärd) och vapenvårdsutrustning som exempelvis bryne och vapenfett. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Kastvapen (1): Ett valfritt kastvapen med tillhörande bäranordning. Om spelaren väljer kastknivar så får rollpersonen tre stycken. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Lätt skjutvapen (1): Ett valfritt lätt skjutvapen, exempelvis båge eller armborst – dock ej tungt armborst, Krell-Spaz eller hornbåge. Dessutom ingår tre extra bågsträngar samt 12 pilar eller skäktor i ett koger. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Sköld (1): En valfri sköld med bäranordning. Skölden måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Lätt pansar (1): Bestående av en jacka i päls, tyg eller läder. Jackan skyddar inte fler delområden än bröstkorgen, magen, skuldrorna och överarmarna (4–7, 14–15). Dessutom ingår en huva i samma material som täcker skallen (delområde 2). Materialet kan vara päls, vadderat tyg, mjukt läder, härdat läder, ringläder eller nitläder. Pansaret måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Hjälm (1): En valfri metallhjälm, bortsett från tornerings- eller tunnhjälmen. Hjälmen måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Arm och benskenor (1): Ett par benskenor för låren och vaderna (19–20, 23–24) samt ett par för över- och underarmarna (6–7, 10–11) i plåt.

Metallpansar (2): Pansaret skyddar inte fler delområden än bröstkorgen, magen, skuldrorna och överarmarna (delområdena 4–7, 14–15). Pansaret kan vara fjällpansar, lamellpansar eller ringbrynja. Pansaret måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tungt avståndsvapen (2): Ett valfritt tungt skjutvapen, exempelvis tungt armborst, Krell-Spaz och hornbåge. Dessutom ingår tre extra bågsträngar samt 12 pilar eller skäktor i ett koger. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tvåhandat närstridsvapen (2): Ett valfritt tvåhandsvapen (tvåhandsfattning förkortas '2H' i vapentabellen) avsett för närstrid. Dessutom ingår bäranordning och vapenvårdsutrustning som exempelvis bryne och vapenfett. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tungt plåtharnesk (3): Ett tungt plåtharnesk speciellt tillverkat för att passa rollpersonens torso. Harnesket skyddar nacken, skuldrorna, bröstkorgen och buken (3–5, 14–15). Harnesket måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Tungt arm och benpansar (3): Tungt plåtpansar speciellt tillverkat för att passa rollpersonens armar och ben. Pansaret skyddar hela armen inklusive handen, underlivet, benen inklusive fötterna (6–13, 16–26). Dessa pansardelar är avsedda att komplettera det tunga harnesket och får inte väljas utan att spelaren först har valt tungt harnesk. Pansaret måste komma från samma kultur som rollpersonen.

Främmande vapen (5): Ett valfritt vapen från en främmande kultur. Exempelvis ett lyfalisvärd, ett Krell-Spaz eller ett kraggsvärd. Dessutom ingår bäranordning och vapenvårdsutrustning som exempelvis bryne och vapenfett.

Pengar (1): En liten kista med 100 silvermynt (exempelvis jargiska denarer).



KAPITEL FYRA

FÄRDIGHETER



Pojken sa kvickt några ord till gumman som höll fram lampan och översatte snabbt hennes svar: ”ett tjog silver” samtidigt som han höll fram först tio fingrar och sedan tio till. Dunbaton skakade på huvudet och vände sig mot alvkvinnan. ”Det är för mycket, Kiyona. Det har vi inte råd med.”

”Jag vet,” svarade Kiyona med ett leende. ”Låt mig försöka.” Hon vände sig direkt till den äldre kvinnan: *”Khanor, hanarah olomain!”* sade hon vänligt, samtidigt som hon höll upp fyra fingrar. Dunbaton stirrade förvånat på alvkvinnan.

Gumman viftade med sin lediga hand och visade fem fingrar tre gånger. *”Ima, sant-dekhar, loron'aughri!”* Kiyona slog ut med armarna: *”Nan'ha! Sant, khuruim ladhva.”* Fem fingrar den här gången. *”Sant?”* fräste kvinnan ilsket. *”H'uran da boda! Dozhien, aughri! Dozhien!”*

Kiyonas ansiktsdrag mulnade. *”Dozhien samar! Sepet hamara'ughri.”* Kvinnan stirrade Kiyona i ögonen – modig kvinna, tänkte Dunbaton, som då och då tvingats möta Kiyonas ilskna blick och mycket väl kände till iskylan i alviska ögon. *”Narah, dekhar!”* sade kvinnan och slog ner blicken. Kiyona skakade på huvudet och log vänligt. *”Okot, ur'zha eno thalan kunia”* sade hon och klappade pojken på huvudet.

Kvinnan skrattade till. *”Hamara okot! Num hebereh khoria-an ughri, Kiyonah-hara!”* Tio silver föll ner i kvinnans hand och ännu en i pojkens och Kiyona tog emot lampan. Kvinnan bugade sig på mattan och sade *”Salan-eliekhan, Kiyonah-harah!”* Kiyona och Dunbaton besvarade bugningen och försvann i folkvimlet på basaren.

FÄRDIGHETER

De flesta komplicerade handlingar som rollpersonen utför kräver någon slags färdighet. Alla rollpersoner har ett antal färdigheter som de kan olika bra. Färdigheter lär man sig under livet, genom träning eller genom erfarenhet. Det är upp till spelledaren att avgöra när en färdighet skall användas. Ibland räcker det om man använder ett av rollpersonens attribut som chans för att lyckas med en handling.

Handlingar

Om rollpersonen gör något kallas det för en handling. Det finns i princip obegränsat antal olika typer av handlingar. Vissa är mycket enkla och lyckas automatiskt, medan andra är komplicerade och kräver att man använder en färdighet eller ett attribut som chans. En tredje typ är de som rollpersonen inte kan påverka utgången på. Det är spelledarens uppgift att snabbt avgöra vilken typ en handling är och hur handlingen skall behandlas. Därefter bedömer spelledaren om handlingen lyckas eller ej genom eget beslut eller genom att använda reglerna.

Enkla handlingar kan man utföra reflexmässigt. Det skulle vara vansinne att slå slag mot färdigheter eller attribut för varje liten handling rollpersonen gör. Spelledaren måste vara noga med att inte hänga upp sig på detaljer. Det är bättre att se till att spelet flyter snabbt och smidigt.

Ibland är det intressant att veta hur lång tid det tar att utföra en handling. Många kunskapsbaserade färdigheter är ögonblickliga, men de flesta andra färdigheter tar en kortare eller längre tid att utföra. I beskrivningarna av de enskilda färdigheterna finns riktlinjer för hur långt vissa typiska handlingar tar att utföra. Om detta inte räcker kan spelledaren alltid bestämma själv hur lång tid en handling tar.

Attribut

Attribut används på exakt samma sätt som färdigheter. Det är mycket enkelt att bara slå ett svårighetsslag mot ett attribut. Synen (SYN) används så fort rollpersonen försöker upptäcka någon och Hörseln (HÖR) används för att lägga märket till ljud. Styrka (STY) används vid tunga lyft, Bildning (BIL) eller Psyke (PSY) kan användas för att komma på idéer och förstå saker och Rörlighet (RÖR) används till allt som kräver smidighet eller vighet. Även de andra attributen går naturligtvis att använda och dessutom finns det många fler användningsområden för attribut än de ovan exemplifierade. Att använda attribut är ett snabbt och smidigt sätt att avgöra om en handling lyckas eller ej

Färdighetschans

Färdigheter har ett värde, kallad färdighetschans, som anger hur väl utvecklad en färdighet är. Färdighetschansen fungerar på ungefär samma sätt som attribut och varierar vanligen mellan 5 och 18, men det är möjligt att nå ännu högre nivåer. Ju högre chans desto skickligare är rollpersonen på färdigheten. Några färdigheter börjar på noll, medan andra har grundchans.

Observera att en färdighet dock aldrig kan ha en färdighetschans mellan 1–4. Den är antingen 0 eller 5 eller ännu högre.

Grundchans

En del färdigheter kan alla rollpersoner – dessa färdigheter har en grundchans. Grundchanserna för dessa färdigheter baseras på ett eller två attribut. I färdighetslistan (tabell 4-4) finns formler för alla dessa grundchanser angivna. Observera att en grundchans aldrig kan bli lägre än fem och skulle den bli det så höjs den automatiskt till fem. Det är lämpligt att beräkna alla grundchanser innan man börjar placera ut enheter för att höja färdigheterna.

Att höja färdigheter

För att höja färdigheter använder man *enheter*. Dessa enheter får man bland annat från sitt yrke och från erfarenhet. Enheter är en slags valuta för att köpa högre färdighetschanser. Att skaffa nivå 5 i en färdighet kostar två enheter (se tabell 4-1). Varje nivå mellan 6 och 10 kostar en enhet styck. Varje nivå mellan 11 och 15 kostar två enheter styck, varje nivå mellan 16 och 20 kostar åtta enheter styck. För ännu extremare nivåer mellan 21 och 25 så kostar varje nivå 20 enheter. Se tabell 4-2 och 4-3.

Höja färdighet utan grundchans	Kostnad
Till grundnivå 5	2 enheter

Tabell 4-1: Kostnaden i enheter för att höja en färdighet som saknar grundchans till nivå 5.

Höja till en nivå i intervallet	Kostnad
Nivå 6–10	1 enhet / nivå
Nivå 11–15	2 enheter / nivå
Nivå 16–20*	8 enheter / nivå
Nivå 21–25*	20 enheter / nivå

* Då rollpersonen skapas bör färdigheterna inte höjas till högre nivå än 15.

Tabell 4-2: Kostnaden i enheter för att höja en färdighet en nivå.

Lathund för enhetskostnad										Till nivå	
Från	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	2	3	4	5	6	7	9	11	13	15	17
5	–	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15
6	–	–	1	2	3	4	6	8	10	12	14
7	–	–	–	1	2	3	5	7	9	11	13
8	–	–	–	–	1	2	4	6	8	10	12
9	–	–	–	–	–	1	3	5	7	9	11
10	–	–	–	–	–	–	2	4	6	8	10
11	–	–	–	–	–	–	–	2	4	6	8
12	–	–	–	–	–	–	–	–	2	4	6
13	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	4
14	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2

Tabell 4-3: Kostnaden för att höja från en nivå till en annan.

Rörelsefärdigheter	Grundchans
Akrobatik	0
Dansa	(RÖR+PSY)/4
Fingerfärdighet	RÖR/2
Gömma	(RÖR+PSY)/4
Hoppa	RÖR/2
Kasta	RÖR/2
Klättra	RÖR/2
Köra vagn	RÖR/2
Låsdyrkning	0
Marsch	TÅL/2
Rida	RÖR/2
Simma	0
Skidor	RÖR/2
Skridskor	0
Smyga	RÖR/2
Undvika	RÖR/2

Kunskapsfärdigheter	Grundchans
Astrologi	0
Bergskunskap	0
Bibliotekskunskap	0
Bokhållning	0
Boskapsskötsel	0
Djurlära	0
Djurträning	0
Filosofi	0
Geografi	0
Heraldik	0
Historia	0
Jordbruk	0
Krigsföring	0
Krigsmaskiner	0
Kulturkännedom	0
Lagkunskap	0
Läkekonst	0
Matlagning	PSY/2
Metallurgi	0
Musik	0
Navigation	0
Ockultism	BIL/2
Räkning	0
Värdera	BIL/2
Växtlära	0

Hantverksfärdigheter	Grundchans
<Hantverk>	0

Vildmarksfärdigheter	Grundchans
Fiske	PSY/2
Jakt	0
Sjömannaskap	0
Speja	(PSY+SYN)/4
Spåra	(PSY+SYN)/4
Söka	(PSY+SYN)/4
Väderkännedom	0
Överlevnad	PSY/2

Sociala färdigheter	Grundchans
Berättarkonst	(PER+PSY)/4
Diplomati	0
Etikett	0
Förföra	(PER+PSY)/4
Förhöra	PSY/2
Förklädnad	0
Gyckla	(RÖR+PSY)/4
Ledarskap	(PER+PSY)/4
Sjunga	(PER+PSY)/4
Skumraskaffärer	0
Skådespel	(PER+PSY)/4
Supa	TÅL/2
Spel & dobbel	PSY/2
Undervisning	PSY/2
Övertala	(PER+PSY)/4

Stridsvana	Grundchans
Stridsvana	0

Vapenfärdigheter	Grundchans
Armborst	RÖR/2
Båge	RÖR/2
Dolk	RÖR/2
Kastklubba	RÖR/2
Kastkniv	RÖR/2
Kastspjut	RÖR/2
Kastyxa	RÖR/2
Kedjevapen	RÖR/2
Klubba	RÖR/2
Lans	RÖR/2
Sköld	RÖR/2
Slagsmål	RÖR/2
Slunga	0
Spjut	RÖR/2
Stav	RÖR/2
Stångvapen	RÖR/2
Svärd	RÖR/2
Yxa	RÖR/2

Språkfärdigheter	Grundchans
<Modersmål>	PSY
<Språk>	0
<Skrift>	0

Mystiska färdigheter	Grundchans
Alkemi	0
Alstra <aspekt>	0
Andeförnimmelse	0
Besvärjelse	0
Ceremoni	0
Magiförnimmelse	0
Ritual	0
Schamanism	0
Teoretisk magi	0
Transformering	0

Tabell 4-4: De vanligast förekommande färdigheterna och deras grundchanser. Färdighetsgrupper anges med hjälp av vinkelparenteser ”<>”.

ATT ANVÄNDA FÄRDIGHETER

MÅNGA HANDLINGAR KRÄVER att en färdighet används. För att lyckas med denna typ av handlingar måste man först avgöra hur svår handlingen är. Därefter måste man ställa chansen mot svårigheten och slå ett svårighetsslag under färdigheten. Lyckas detta slag så lyckas också rollpersonen att använda sin färdighet.

Misslyckas eller lyckas

Om man, med alla svårighetens tärningar, slår lägre eller lika med chansen, så har man lyckats med handlingen. Slår man över chansen har handlingen misslyckats.

Om man slår det minsta möjliga (samtliga tärningar i slaget visar ett) så lyckas man alltid. Detta är en specialregel.

Svårigheten att lyckas med en handling är normalt Ob3T6, men denna chans varierar beroende på handlingens art. I beskrivningarna av de enskilda färdigheterna finns regler och exempel för hur svåra olika handlingar kan tänkas vara. Om detta inte räcker kan spelledaren alltid bestämma själv hur svår en handling är. Mycket lätta handlingar slås med Ob1T6, lätta med Ob2T6, svåra handlingar med Ob4T6 och mycket svåra handlingar med Ob5T6. Se tabell 4-5 för en sammanställning.

Vissa handlingar kan få resultat som spelaren inte vet om. Det vanligaste fallet är att rollpersonen, utan att veta om det, försöker sig på något som inte går att göra. Skulle spelaren göra tärningskastet och lyckas, skulle spelledaren bli tvungen att avslöja att handlingen inte gick att utföra. För att undvika detta misstag, bör spelledaren slå slaget dolt. Det är dessutom bra, i detta fall, att inte tala om för spelaren hur svår handlingen är.

Svårighet	Benämning på svårigheten
Ob1T6	Mycket lätt
Ob2T6	Lätt
Ob3T6	Normal svårt
Ob4T6	Svårt
Ob5T6	Mycket svårt

Tabell 4-5: Svårighetsgrader.

Effekt

Förutom att avgöra om handlingen lyckades eller ej, så är man ibland intresserad av att veta hur bra eller dåligt det gick. Detta kallas för handlingens effekt. Det är dock inte alltid man är intresserad av detta. Är effekten av mindre betydelse ska man hoppa över den för att få upp farten på spelet. Effekten av handling är lika med skillnaden mellan chansen och svårighetsslagets resultat. Se tabell 4-6 för en formel. (Se även sidan 80 för information om hur relativ effekt fungerar.)

Exempel:

Jac har Sjunga 12 och slår ett normalt svårighetsslag på Ob3T6, vilket ger ett resultat på 10. Jac får en effekt på 2. Nästa slag visar tärningarna 15, vilket medför att effekten blir –3.

Effekt = Färdighetschans – Svårighetsslaget resultat

Tabell 4-6: Effekt av svårighetsslag.

Perfekt genomförd handling

En handling är perfekt genomförd om båda av följande villkor uppfylls (observera att det inte räcker med att bara ett av villkoren uppfylls):

(1) Alla tärningarna utfaller med '1', med undantag för högst en tärning (gäller innan eventuella Ob-omslag). Om tärningsslaget bara består av en tärning gäller att tärningen skall utfalla med '1', '2' eller '3'.

(2) Svårighetsslaget blev lägre än eller lika med chansen att lyckas (lyckat slag).

Om svårighetsslaget misslyckas, trots att det första villkoret (1) uppfylls, så blir det visserligen ingen perfekt genomförd handling, men handlingen räknas ändå som lyckad.

Perfekta handlingar har speciella effekter. Den som övertalar lyckas exempelvis bättre än vad som var förväntat, den som slår för sin historiefärdighet får tag på mer fakta än han letade efter, den som slår för hoppa kommer längre än vanligt, och så vidare. I vissa av färdighetsbeskrivningarna finns det beskrivet vad som händer när handlingen genomförs perfekt. I de fall där denna beskrivning saknas är det upp till spelledaren att komma på någon lämplig bonus. I kapitlet om strid finns det utförliga regler för vad perfekta anfalls- och försvarsmanövrer ger för resultat under strid.

Ett perfekt slag överträffar *alltid* ett icke-perfekt motståndsslag, även om effekten är mindre.

Exempel:

Jac har färdighetschans 14 i Hoppa. Jac hoppar ner för ett tak som är fyra meter högt. Spelledaren beslutar att svårigheten är normal. Jacs spelare slår Ob3T6 och tärningarna visar på 1, 1, och 6. Eftersom alla utom en tärning utföll med '1' så finns det en klar möjlighet att Jac lyckas perfekt. Jac fortsätter och slår om sin sexa med två nya tärningar som utfaller med 3 och 5. Den totala summan blir alltså 10 (eftersom 1+1+3+5=10). Detta är under Jacs färdighetschans vilket innebär att Jac lyckas hoppa ner perfekt. Spelledaren ser besviken ut och lägger ihop regelboken som varit uppslagen på de sidor som behandlar fallskador…

Hade Jacs slag gett ett resultat som var högre än 14 (fortfarande med två ettor i det första slaget) så hade Jacs hopp från taket ändå lyckats – hoppet hade dock inte varit perfekt genomfört.

Fummel

En handling är fumlad om båda av följande villkor uppfylls:

(1) Två eller fler tärningar utfaller med '6' vid det första tärningsslaget (innan eventuella Ob-omslag).

(2) Svårighetsslaget blir högre än färdighetschansen (med andra ord: ett misslyckat slag).

Man slår alltså först det angivna antalet tärningar. Utfaller två eller fler tärningar med '6' med en gång (innan eventuella Ob-omslag), så finns möjligheten att slaget är fumlat. Slå om sexorna som vanligt och räkna ut den totala summan. Är summan över färdighetschansen så har man fumlat, annars räknas slaget som ett vanligt misslyckande.

Exempel:

Jac har färdighetschans 14 i Hoppa. Han skall hoppa över en 5 meter bred ravin. Spelledaren beslutar att svårigheten blir Ob4T6. Jacs spelare slår och tärningarna visar på 6, 6, 4 och 1.Det ger en fummelrisk. Jac fortsätter och slår om sina sexor med fyra nya tärningar som utfaller med 5, 3, 2 och 1. Den totala summan blir alltså 16 – över Jacs färdighetschans, så han fumlar. Spelledaren ler elakt medan han bläddrar fram sidorna som behandlar fallskador... Hade Jacs slag visat på t.ex. 6, 6, 1 och 1, samt att summan på de omslagna Ob-slagen blivit 5, 3, 2 och 1, vilket ger en total summa på 13, skulle det räknats som ett vanligt misslyckat slag.

Fummel bör också ha speciella effekter. Den som övertalar misslyckas katastrofalt och blir kanske (beroende på omständigheterna) attackerad av personen, den som slår för sin historiefärdighet hittar helt felaktig information (och eftersom spelledaren har slagit tärningarna är spelaren omedveten om att information är felaktig), den som slår för att hoppa ramlar och skadar sig.. Man bör normalt inte dö av ett fummel men ibland kan det vara motiverat att skada rollpersoner som fumlar.

I de flesta färdighetsbeskrivningarna finns det specificerat vad som händer när man fumlar. Finns det ingen sådan beskrivning är det upp till spelledaren att hitta på någon lämplig effekt. I kapitlet om strid finns det utförliga regler för fummel med vapen.

Modifikationer

Om det någon gång står att en svårighetsgrad modifieras med till exempel "+Ob1T6" eller kanske "–Ob1T6", betyder det att det är själva svårighetsslaget som ändras – inte resultatet av svårighetsslaget.

Exempel:

Om en svårighet är normal (Ob3T6) för att lyckas med en färdighet och man får en nivå enklare (–Ob1T6) så betyder det att man skall slå Ob2T6 mot färdigheten, inte först Ob3T6 och sedan dra bort Ob1T6 efteråt! Man slår bara en gång för varje färdighetsslag!

Kumulativa modifikationer

Kumulativa modifikationer innebär att en svårighet modifieras av flera faktorer. Detta innebär att modifikationerna adderas ihop för att få en slutlig svårighetsgrad. De flesta svårighetsgrader påverkas kumulativt av olika faktorer som till exempel av belysning, berusning, skador, utmattning, och så vidare.

Modifikationer som inte är kumulativa kan inte läggas ihop på detta sätt – man blir istället tvungen att välja vilka modifikationer som skall gälla. Observera att alla modifikationer är kumulativa om inget annat anges.

Exempel:

Om en grundläggande svårighetsgrad är exempelvis normal (Ob3T6) och man får följande modifikationer: +Ob2T6, –Ob2T6, +Ob1T6 och +Ob1T6 betyder det att den slutliga svårighetsgraden blir mycket svår (Ob5T6), eftersom Ob3T6 +Ob2T6–Ob2T6+Ob1T6+Ob1T6=Ob6T6.



Aktivt motstånd

När man utför en handling som strävar att motverka någon annans handling, säger man att färdigheten har *aktivt motstånd*. För att utröna om man lyckas eller ej, måste de båda inblandade rollpersonerna slå var sitt svårighetsslag. Den som får högst effekt har lyckats övervinna den andres motstånd och vinner därför det aktiva motståndsslaget.

Svårigheten för motståndsslag bedöms från fall till fall av spelledaren. Spelledaren kan låta de två motståndarna slå olika svårighetsslag beroende på hur svårt det är för dem att lyckas.

Den *relativa effekten* för den som lyckas är lika med skillnaden mellan den egna effekten och motståndarens effekt. Se även tabell 4-7. Reglerna för perfekt genomförd handling och fummel kan användas på normalt sätt, för varje sida individuellt.

Ett annat fall av aktivt motstånd är när någon redan tidigare har utfört en handling, som senare motarbetas av någon annan. Som exempel kan rollpersonen ha klätt ut sig till någon annan och de som känner den som rollpersonen har klätt ut sig till försöker senare genomskåda rollpersonens förklädnad. I sådana fall kan rollpersonen göra det svårare för motståndaren, genom att lägga till ett antal frivilliga svårighetsgrader till sitt slag. Lyckas rollpersonen trots detta, så tvingas den som försöker genomskåda rollpersonen att lägga till samma antal svårighetsgrader till sina slag. Regeln är även lämplig om flera personer försöker motverka rollpersonens handling. Vissa färdighetsbeskrivningar innehåller information om hur denna regel kan användas.

Exempel:

Kharzim och Jac sitter på ett värdshus i Tiban och bryter arm. Jac har STY 14 och Kharzim har STY 22. Eftersom armbrytning är en typisk situation som lämpar sig för motståndsslag skall båda personerna slå Ob3T6. Kharzim slår 10 som i sin tur ger Kharzim en effekt på hela 12 (ty 22–10=12). Jac slår 9. Jacs effekt blir 5 (eftersom 14–9=5). Kharzim bryter ner Jacs arm. Den relativa effekten blir 7 (eftersom 12–5=7) vilket kan ge en fingervisning om hur överlägsen Kharzim var.

Relativ effekt = Aktiv effekt – Motverkande effekt

Tabell 4-7: Relativ effekt av svårighetsslag med aktivt motstånd.

Specialiseringar

Under de flesta färdigheterna finns det en rubrik med namnet specialiseringar. En specialisering under en färdighet ger rollpersonen en mer djupgående inriktning och kunskap om ett underliggande ämne under samma färdighetstak. En köpman har kanske färdigheten Övertala med specialiseringen 'Köpslå' medan en agitator, som också har färdigheten Övertala, har specialiseringen 'Retorik'. Inom båda yrkerna gäller det att kunna övertala medmänniskor men genom olika sätt och finesser. En köpman med Köpslå påpekar sådant som kvaliteten, det låga priset, unikheten eller sina svältande barn medan en agitator betonar sådant som grupptillhörighet eller om vi gör si eller så blir allt bättre för mänskligheten.

En specialisering kostar alltid en (1) enhet och ger en modifikation på färdighetschansen (inom det specifika specialområdet) med plus ett (+1).

Exempel:

Riddaren Tzorcelan har färdigheten Svärd 15 och specialiseringen 'storsvärd'. Det gör att han får en effektiv färdighetschans på 16 när han slåss med ett storsvärd men bara färdighetschans 15 om han brukar exempelvis ett melorsvärd.

I vissa situationer kan man ha flera specialiseringar som påverkar varandra, exempelvis under färdigheten Skumraskaffärer. Där kan man exempelvis specialisera sig på häleri och samtidigt mot en viss stad.

Exempel:

Om Jac Vobar har Skumraskaffärer 12, specialiseringarna Häleri respektive staden Camard så får han en effektiv färdighetschans på 14 om han skall försöka sälja ett stulet smycke i just Camard!

Man kan aldrig få mer än +2 i modifiering från specialiseringar. Man kan alltså max använda två specialisering på en och samma gång. Det är upp till spelledaren att avgöra när specialiseringar kan användas, men i de flesta fall är det ganska självklart.

Stridsvana

Det finns två värden som beräknas med hjälp av Stridsvana: VINIT och Insikt. När Stridsvana är fastställt kan dessa värden beräknas. Insikt är lika med (PSY+SYN)/10 + Stridsvana/2. VINIT är lika med (RÖR/2 + Stridsvana)/2.

Tidsåtgång [Frivillig regel]

Man kan, genom att ta längre tid på sig, höja effekten på ett färdighetsslag. Spelledaren bestämmer helt enkelt hur lång tid en viss handling tar. Vill man minska svårigheten tar det längre tid. Tabell 4-8 ger spelledaren en fingervisning.

Observera att vissa handlingar inte kan påskyndas – till exempel kan man inte springa fortare än vad man klarar av, även om man ökar svårigheten. Det är upp till spelledaren att avgöra när man kan använda ovanstående frivilliga regel (i strid är det definitivt inte tillrådligt).

Exempel:

Kiyona ska klättra upp för yttermuren på ett slott. Spelledaren bedömer att det borde ta ungefär tre minuter att ta sig upp för muren och att svårigheten är mycket svår (Ob5T6). Kiyona tycker att det är klart riskabelt och eftersom hon inte har någon brådska bestämmer hon sig för att ta tolv minuter på sig, det vill säga hon ökar tidsåtgången med faktor fyra. Svårigheten blir sålunda Ob3T6 och Kiyona kommer upp på murkrönet efter tolv ganska långsamma men säkra minuter.

Tidsförbrukning	Svårighet
Halverad tidsåtgång (×0,5)	+Ob1T6
Normal tidsåtgång	–
Dubbel tidsåtgång (×2)	–Ob1T6*
Fyrfaldig tidsåtgång (×4)	–Ob2T6*
Åttafaldig tidsåtgång (×8)	–Ob3T6*

* Man kan ej sänka svårigheten under Ob1T6 och man kan inte heller sänka svårigheten till mindre än hälften så många tärningar som ingick i originalsvårigheten.

Tabell 4-8: Svårighetsmodifikationer på grund av förändrad tidsåtgång. Observera att denna regel är frivillig.

ATT HÖJA FÄRDIGHETER

Det finns ett antal olika sätt för rollpersonen att höja sina färdigheter. De fyra vanligaste sätten (och de som beskrivs med regler i detta kapitel) är erfarenhet, träning, undervisning och studier. Gemensamt för samtliga fyra sätt är att spelaren alltid slår förbättringsslag för att se om färdigheten höjs eller ej. Det är inte alla färdigheter som kan höjas med samtliga fyra metoder – exakt vilka som kan höjas med vilken metod anges i tabell 4-9. Regler för att höja attribut finns på sidan 18.

Erfarenhet

Efter varje fullbordat äventyr eller deläventyr i en kampanj får rollpersonen som regel chansen att höja färdigheter som använts under ett äventyr. På detta sätt kan rollpersonen bli bättre genom erfarenhet – en luttrad äventyrare är som regel skickligare på sina färdigheter än en nybörjare.

Kryssa färdighet

Varje gång rollpersonen lyckas med en färdighet i ett viktigt syfte kryssar man för rutan bredvid färdigheten (om den inte redan är förkryssad). Ett typiskt tillfälle för att kryssa för en färdighet är då rollpersonen lyckas perfekt med ett färdighetsslag mot färdigheten – slaget bör dock vara åtminstone normalsvårt (Ob3T6). Det är alltid spelledaren som bestämmer när spelaren får kryssa för en färdighet. Observera att man inte får kryssa i rutan om man bara gör något av ren rutin. Om det skulle råda några tveksamheter är det upp till spelledaren att avgöra om situationen var tillräcktigt viktig för att motivera ett kryss.

Förbättringsslag

Efter ett avslutat speltillfälle får spelaren slå Ob3T6 för varje färdighet som har blivit förkryssad. Blir slaget lika med eller över färdighetschansen ökar denna ett steg (+1). Det är fullt möjligt att färdighetschansen stiger över arton på detta sätt, eftersom förbättringsslaget är obegränsat.

Exempel:

Maxander den Magnifike har lyckats använda färdigheten Etikett under en tillställning i Ashariens huvudstad Camard då Maxander var nära att göra bort sig ordentligt. Han har Etikett 12. Förbättringsslaget (Ob3T6) resulterar i ett slag på 13 (vilket är mer än 12). Maxander får därför höja sin Etikett ett steg (+1) till nivå 13.

Spelledaren kan också låta spelarna slå förbättringsslag om det går ett par dagar i spelet – exempelvis om rollpersonen ligger lågt, vilar eller reser.

Istället för att slå för en färdighet kan spelaren välja att låta rollpersonen erhålla en ny specialisering. Inget tärningsslag behövs – specialiseringen erhålls automatiskt.

Ibland kan det hända att vissa färdigheter som rollpersonen kan vara lättlärda – vanligen ett resultat från bakgrundstabellerna. För lättlärda färdigheter är förbättringsslaget Ob4T6 istället för Ob3T6, vilket gör det lättare att höja färdigheten.

Krysset vid färdigheten måste alltid tas bort omedelbart efter att man har försökt höja färdigheten.

Lättlärd

En rollperson kan i bakgrundstabellerna få egenskapen att vara lättlärd i en eller flera färdigheter. Detta innebär att rollpersonen får lättare att lyckas med förbättringsslag – förbättringsslaget görs med en extra tärning (exempelvis Ob4T6 istället för Ob3T6).

Extra förbättringsslag [Frivillig regel]

Spelledaren bör uppmuntra gott rollspel, och bör därför dela ut lite extra förbättringsslag som belöning för att spelarna ska fortsätta att rollspela bra. Dessa extra slag bör i möjligaste mån användas för att höja färdigheter som rollpersonen använder under spelet – oavsett om rollpersonen lyckats med färdigheten eller ej. Även färdigheter som fått erfarenhetskryss får höjas med extra förbättringsslag.

Avslutat äventyr eller deläventyr: 1 extra slag.
Gott rollspelande: 1 extra slag.
Bra problemlösning: 1 extra slag.

Grupp	Erfarenhet	Träning	Undervisning	Studier
Rörelsefärdigheter	ja	ja	ja	ja*
Kunskapsfärdigheter	ja	–	ja	ja
Vildmarksfärdigheter	ja	ja	ja	ja*
Sociala färdigheter	ja	–	ja	ja*
Stridsvana	ja	–	ja**	–
Språkfärdigheter	ja	–	ja	ja
Hantverksfärdigheter	ja	ja	ja	ja*
Vapenfärdigheter	ja	ja	ja	ja*
Mystiska färdigheter	ja	–	ja	ja
Stridskonster	ja	ja***	ja	nej

* Förbättringsslaget reduceras dock med Ob1T6, vilket gör det svårare att höja färdigheten.
** Färdigheten kan högst höjas till nivå 5 med undervisning. *** Man måste ha nivå 10 innan man kan börja med träning.

Tabell 4-9: Sammanfattning över vilka metoder för att höja färdigheter som går att använda till olika grupper av färdigheter. Grundregeln är att alla färdigheter kan höjas med erfarenhet och nästan alla färdigheter kan höjas med undervisning och studier.

Träning

Det går att träna vissa färdigheter utan lärare. De färdigheter som går att träna är de som ingår i grupperna rörelsefärdigheter, vildmarksfärdigheter, hantverksfärdigheter och vapenfärdigheter.

Det krävs dock att rollpersonen har tillgång till nödvändig träningsutrustning och en lämplig plats att träna på. För att få chans att höja en färdighet krävs en veckas hård träning – denna tid motsvarar cirka 40 timmars träning. Det är inte absolut nödvändigt att förlägga all träning i ett sammanhängade block, men om träningen är alltför utspridd så bör spelledaren öka den totala träningstiden som behövs. Det är inte möjligt att träna färdigheter som man inte har någon färdighetschans i.

Efter träningen är genomförd får spelaren göra ett förbättringsslag med Ob2T6 (i stället för det normala med Ob3T6) för den tränade färdigheten. Förbättringsslag beskrivs i stycket om erfarenhet. Om förbättringsslaget lyckas höjs färdigheten ett steg. Misslyckas förbättringsslaget misslyckas träningen.

Undervisning

Genom att bli undervisad av en lärare så kan rollpersonen lära sig färdigheter på ett mer kontrollerat och pedagogiskt sätt. Undervisning kan användas för att lära ut alla färdigheter. Färdigheten Stridsvana kan dock högst höjas till nivå fem (5) genom undervisning. För att lära färdigheter som saknar grundchans gäller speciella regler som beskrivs i nästa stycke.

För att eleven skall lära sig något av undervisningen måste lärare ha lika hög eller högre färdighetschans i undervisningsämnet. Dessutom krävs det att läraren har tillgång till nödvändigt undervisningsmaterial samt en lämplig plats att bedriva undervisningen på. För att få chans att höja en färdighet krävs en veckas koncentrerad undervisning – denna tid motsvarar cirka 40 timmars undervisning. Det är inte absolut nödvändigt att förlägga all undervisning under en och samma vecka, men om undervisningen är alltför sporadisk så bör spelledaren öka den totala undervisningstiden som behövs.

För att lyckas med att undervisa så måste läraren lyckas med slag mot Undervisning. Svårigheten för detta slag beror på hur många elever som undervisas samtidigt och vilka resurser läraren har i fråga om exempelvis undervisningsmaterial. För en ensam elev är det lätt (Ob2T6) att lyckas.

Lyckas slaget för Undervisning så får samtliga elever chans att höja färdigheten genom ett förbättringsslag (normal förbättringsslag med Ob3T6). Blir slaget perfekt får eleverna två förbättringsslag istället för ett. Misslyckas slaget mot Undervisning så räknas undervisningen som träning, vilket innebär att förbättringsslaget slås med Ob2T6 istället för Ob3T6. Vid fummel så lär sig eleverna ingenting.

Antal elever i klassen	Svårighet
Ensam elev	Ob2T6
2–10 elever	Ob3T6
11–30 elever	Ob4T6
31+ elever	Ob5T6
Mycket bra undervisningsmaterial	–Ob1T6
Inget undervisningsmaterial	+Ob1T6

Tabell 4-10: Svårigheter för att lyckas med slag för Undervisning.

Undervisning av nybörjare

Att lära sig en ny färdighet som saknar färdighetschans fungerar i grund och botten som vanlig undervisning. Skillnaden är bara att istället för att göra ett normalt förbättringsslag så måste spelaren lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) under rollpersonens PSY för att rollpersonen skall få höja färdighetschansen till nivå fem (5).

Misslyckas läraren med sitt slag för Undervisning så blir svårighetsslaget (mot PSY) svårt (Ob4T6) istället för normalt (Ob3T6).

Studier

Istället för att ha en lärare som undervisar i en färdighet är det möjligt att använda böcker eller andra skrifter med nedtecknad kunskap för att lära sig färdigheter. Stridsvana är den enda färdigheten som inte går att studera.

För att man skall kunna lära sig något från en skrift så krävs det först och främst att rollpersonen lyckats läsa och förstå texten – med någon av färdigheterna Skrift eller Språk (slå mot den färdighet som är lägst). Därefter slår man ett förbättringsslag för att se om man förstår bokens innehåll.

Om man lyckas förstå en text så får rollpersonen möjlighet att göra ett förbättringsslag med Ob3T6. Om man saknar de förkunskaper som boken förutsätter att läsaren har så reduceras förbättringsslaget till Ob2T6. Har rollpersonen en färdighetschans som är fem nivåer lägre än förkunskapskravet så reduceras förbättringsslaget till Ob1T6. Förbättringsslag beskrivs i kapitlet om färdigheter.

Kunskapsfärdigheter, språkfärdigheter och mystiska färdigheter är de tre grupper av färdigheter som lämpar sig bäst att studera. Vissa färdigheter som kräver praktisk övning eller demonstration är svårare att lära sig. Rörelsefärdigheter, vildmarksfärdigheter, sociala färdigheter, hantverksfärdigheter och vapenfärdigheter går att studera, men förbättringsslaget reduceras alltid med Ob1T6.

Så länge rollpersonen har lägre färdighetschans än bokens kunskapsinnehåll så får rollpersonen fortsätta att studera med hjälp av boken. För varje försök att lära sig något av boken krävs dock ytterligare en veckas studier, ett nytt slag för Språk/Skrift och ett nytt förbättringsslag.

Om rollpersonen fumlar ett försök att förstå en text så kommer studierna att misslyckas helt – detta innebär att rollpersonen inte får göra några fler försök att lära sig just den färdigheten från texten.

Om rollpersonens färdighetschans är lika med eller högre än textens kunskapsinnehåll så kan rollpersonen redan det mesta som texten behandlar. Det finns dock en liten chans att rollpersonen kan lära sig något ändå, men förbättringsslaget reduceras till Ob1T6. Dessutom får rollpersonen bara ett försök på sig att försöka lära sig något utöver textens kunskapsinnehåll.

Om rollpersonen saknar grundchans i färdigheten gäller samma regler som vid undervisning av nybörjare – det vill säga att man slår ett slag under PSY istället för över rollpersonens färdighetsnivå.

FÄRDIGHETSBESKRIVNINGAR

För att spelledaren lätt skall kunna hitta bland de olika färdigheterna så beskrivs varje färdighet i bokstavsordning i detta avsnitt. Varje färdighet beskrivs utförligt enligt en speciell mall som är samma för varje färdighet. Ibland sorteras även färdigheterna in i olika grupper – vilka dessa grupper är beskrivs i tabell 4-4.

Mall för färdighetsbeskrivningar

Färdigheter skrivs alltid med stor begynnelsebokstav för att tydligt markera att det rör sig om en färdighet. Alla färdigheter beskrivs på liknande sätt. I rubriken finns färdighetens namn och dess grundchans står inom hakparenteser '[]'.

På nästa rad tas alla de specialiseringar som är möjliga med färdigheten. Om en specialisering står inom vinkelparenteser '<>' innebär det att man måste välja ett specifikt ämne inom den angivna gruppen. Om specialiseringarna följs av en punkt '.' betyder det att det inte finns några fler specialiseringar än de som finns angivna, medan tre punkter '...', betyder att det finns fler och det är upp till spelledaren eller spelaren att komma på dessa.

Därefter följer en beskrivning av färdigheten, vad den används för och vilka svårighetsgrader som är rimliga i vissa situationer. I beskrivningen anges som regel också vad som händer om man lyckas, misslyckas eller fumlar.

Akrobatik [0]

Specialiseringar: balansgång, volter, fritt fall...

Akrobatik omfattar gymnastiska konster och akrobatiska rörelser. Färdigheten används för att hålla balansen vid komplicerade rörelser eller då man hoppar eller faller. Fummel vid akrobatik är ofta mycket riskabelt – exakt vad som händer beror naturligtvis på vad för akrobatiska konster som utförs. Det är möjligt att använda Akrobatik istället för färdigheten Undvika, med en svårighetsgradsökning på en nivå (+Ob1T6).

Vid fall från höga höjder kan Akrobatik användas för att landa mjukare. Om man lyckas med ett Akrobatikslag så blir skadan Ob1T6 lägre. Dessutom får man välja upp till två kroppsdelar som skall ta skada (resten av kroppsdelarna slås som vanligt). Se regler om fall på sidan 172 för mer information

Färdigheten Hoppa kan också användas på detta sätt, men man får bara använda en av färdigheterna Hoppa eller Akrobatik för att dämpa ett fall.

Astrologi [0]

Specialiseringar: himlakroppar, stjärnbilder, kalender, horoskop...

Denna färdighet ger kunskaper om himlakropparna, stjärnbilder, deras rörelser och vad man kan uttolka ur himlakropparnas positioner. Färdigheten Astrologi omfattar också den ganska outvecklade vetenskapen astronomi. Rent praktiskt kan färdigheten användas för att känna till namnet på en viss stjärnbild vilket för det mesta är lätt (Ob2T6). Dessutom kan färdigheten användas för att beräkna olika kalendariska händelser, exempelvis sommar- och vintersolstånd (Ob2T6) eller mån- och solförmörkningar (Ob4T6). Då man använder Astrologi för att göra ett horoskop åt någon så gör man ett aktivt motståndsslag mot PSY (alternativt BIL eller VIL) för den som tar emot horoskopet. Svårigheten är normal (Ob3T6) för båda parter. Om den som gör horoskopet övervinner motståndet så tror mottagaren på horoskopet.

Bergskunskap [0]

Specialiseringar: gruvbrytning, <specifikt område>, <specifik malm>...

Denna färdighet ger kunskaper om gruvdrift samt egenskaper hos berg och stenarter. En person med Bergskunskap vet hur man bör bära sig åt för att bedriva gruvdrift på ett effektivt sätt, hur malm- och mineralådror brukar ligga och vilka risker det finns i underjorden.

Berättarkonst [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: skaldekonst, <specifik berättelse>, improvisation, sagor...

Detta ger rollpersonen förmåga att på ett levande, fängslande och intressant sätt återberätta sagor, legender och myter. För att kunna berätta om verkliga historiska händelser krävs också färdigheten Historia.

Bibliotekskunskap [0]

Specialiseringar: kända författare, kända översättare, specifika kulturer, specifika bibliotek...

Bibliotekskunskap är inte bara kunskap om vilka böcker som finns i ett bibliotek utan även i vilka bibliotek de kan tänkas finnas och i vilka utgåvor, vilka översättningar som har gjorts och hur dessa har spridits. Man känner även till olika biblioteks (i vissa fall, avsaknad av) katalogsystem. Även kunskap om hur böcker ska behandlas för att bevaras ingår i färdigheten.

Bokhållning [0]

Specialiseringar: <specifik bransch>, <specifika område>, bokföring, handel, förvaltning...

Denna färdighet ger kunskaper om administration och hur byråkratin fungerar, vanligtvis inom en stad. Dessutom används färdigheten för att hålla ordning på ekonomin inom en förvaltning eller företag.

Boskapsskötsel [0]

Specialiseringar: <specifik boskap>, <specifika område>, stall, mjölkning, utfodring, vallning, fösning...

Denna färdighet ger kunskaper om hur man sköter och driver boskap. Färdigheten används också för en mängd sysslor som kan behövas för att hålla boskap – exempelvis hur man mjölkar, fångar, märker, vallar och föser den. Färdigheten boskapsskötsel är mycket vanlig hos nomader men förekommer också bland bönder.

Dansa [(RÖR+PSY)/4]

Specialiseringar: <specifik dans>...

Att kunna uppföra sig och kunna röra sig till musik har alltid varit bra om man vill imponera på andra personer. I olika kulturer är vissa danser mer värda än andra. Ett fumlat Dansaslag är mycket pinsamt och medför med stor sannolikhet att rollpersonen får se sig om efter en ny danspartner.

Diplomati [0]

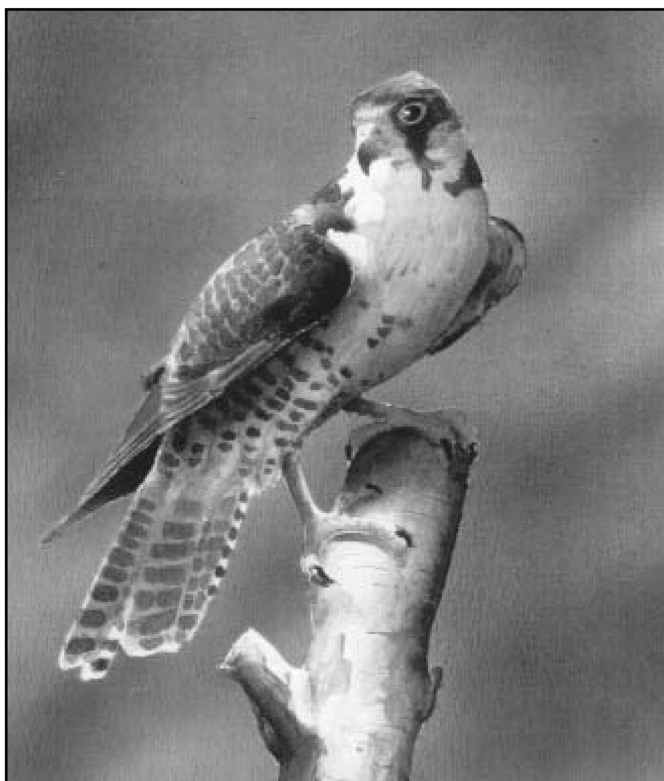
Specialiseringar: <specifikt land>, medling, <specifik kultur>, förhandling, politik...

Med denna färdighet har man kunskaper om hur man förmedlar dåliga saker på ett bra sätt, förmildrar effekten av ett katastrofbud och kunskaper om medling mellan olika parter. En person med en hög färdighetschans i Diplomati kan i många fall stoppa krig och förstörelse. Denna färdighet ger insikt om hur olika kulturer bär sig åt för att lösa problem, vilka seder som gäller och vad man bör och inte bör säga till sin förhandlingspart. Observera att för att övertala krävs att man använder den till detta ändamål avsedda färdigheten Övertala.

Djurlära [0]

Specialiseringar: <specifik djurtyp>, däggdjur, fåglar, ödlor, ormar, fiskar, insekter, spindlar...

En person med färdigheten Djurlära har teoretiska eller praktiska kunskaper om djur. Praktiska kunskaper får rollpersonen genom att handskas och studera djur. Teoretiska kunskaper har rollpersonen antagligen fått genom att läsa om djuret eller genom att pratat med personer som har sett djuret. Man vet sådana saker som vad det äter, var det håller till, sociala förhållanden, aggressivitet och annan information.



Djurträning [0]

Specialiseringar: tämja, rida in, dressyr, riddjur, dragdjur, hundar, fåglar...

Denna färdighet ger rollpersonen kunskaper om hur man framgångsrikt tränar ett djur till att göra det som dess ägare begär av det. Färdigheten används för att tämja ett djur så att det accepterar tränaren som dess herre, för att rida in ett djur så att det rör sig som ryttaren vill och för att träna in trick genom dressyr. Exempel på vanligt förekommande trick som djuret kan utföra på kommandon eller dirigering är: attack, vakta, sök, spåra, hämta, kom, plats och tyst. Både spelaren och spelledaren kan förmodligen komma på fler trick om det skulle behövas. Observera att det är omöjligt att exempelvis lyckas träna en kanin till att söka effektivt, rida in en gråsparv eller andra orimliga varianter som stridstränade attacksniglar.

Spelledaren måste bestämma exakt hur svårt det är att träna olika discipliner. Som en grov riktlinje är det normalsvårt (Ob3T6) att träna ett växtätande djur och svårt (Ob4T6) att träna ett rovdjur. Tiden för att träna är åtminstone en dag, ibland kanske upp mot en vecka. Även träningstiden är upp till spelledaren att avgöra.

Djurträning kan också användas för att träna ett djur för strid. Ett stridstränat djur kan exempelvis anfalla fiender, deltaga i kavallerianfall och hålla rätt avstånd till en fiende. Detta tar lite mer tid än vanliga trick – vanligtvis åtminstone en månad.

Att träna ett djur att lyda en annan person än djurtränaren kräver som regel ytterligare träning. Observera dock att när ett djur väl kan ett trick behöver man inte lära ut det för andra personer.

Etikett [0]

Specialiseringar: <specifika kulturer>, <specifika samhällsklasser>...

Etikett är en färdighet som ger rollpersonen insikt om hur man för sig i de högre samhällsskikten. Man vet sådana saker som vilka bestick som används till vad, hur man bjuder upp till dans och vilka frågor som anses 'korrekta' att ställa till betydande personer. Det krävs en färdighetschans på 5 för att överhuvudtaget kunna göra något utan att göra bort sig totalt i de högre samhällsklasserna. Dock så brukar överklassen vara ganska 'överseende' när det gäller outbildat 'drägg' som man mer eller mindre förväntar sig att de skall göra bort sig. Man behöver bara slå i vissa specialfall då det är väldigt viktigt att rollpersonen uppför sig ytterst korrekt, exempelvis om man skall samtala med kungen inför hovet osv.

Filosofi [0]

Specialiseringar: <specifika teorier>, religiös filosofi, magifilosofi, livsfilosofi, härskarfilosofi...

Med denna färdighet har rollpersonen kunskaper om vad olika stora tänkare har för teorier om livet, döden och en hel del annat. Färdigheten ger också kunskaper om vilka grundläggande tankegångar som finns inom olika religioner, magiskolor och liknande. Filosofer kan ofta vara mycket intoleranta gentemot andra filosofers teorier, som inte sällan anses som irrläror eller värre...

Fingerfärdighet [RÖR/2]

Specialiseringar: fickstöld, trollerikonst, lösa knutar…

Fingerfärdighet ger rollpersonen förmågan att använda sina händer och fingrar på ett snabbt och skickligt sätt. En del gycklare kan exempelvis 'trolla' fram mynt ur folks öron och få fram bollar ur den tidigare tomma skålen.

Det går också att använda färdigheten för att ta knyta upp rep. Slå ett aktivt motståndsslag med Fingerfärdighet. I de flesta fall är svårigheten lätt (Ob2T6), men om det är rollpersonen själv som är bunden är det svårt (Ob4T6). Den som bundit rollpersonen använder färdigheten Fingerfärdighet (Ob2T6), Sjömannaskap (Ob2T6), hantverksfärdigheten Repslagning (Ob2T6) eller med RÖR (Ob3T6).

Man kan också använda färdigheten för att stjäla saker ur folks fickor, skära hål i penningpungar, stjäla deras ringar eller halsband. Svårigheten anges i tabell 4-11. Om slaget misslyckas så upptäcker offret stöldförsöket med alla dess följder. Lyckas slaget dröjer det lika många minuter som effekten innan offret upptäcker stölden.

Situation	Svårighet
Folksamling, trängsel	Lätt (Ob2T6)
Gles folksamling, liten grupp	Normal (Ob3T6)
Helt ensam person	Svår (Ob4T6)
Något utomstående förleder offrets uppmärksamhet	–Ob1T6
Lättåtkomligt objekt (penningpung som sticker ut ur ryggsäck)	–Ob1T6
Åtkomligt objekt (penningpung, sak i handväska, halsband)	Ingen förändring
Svåråtkomligt objekt (penningpung nedstoppad i ficka, ring)	+Ob1T6
Mycket svåråtkomligt objekt (penningpung i innerficka, livrem)	+Ob2T6

Tabell 4-11: Svårigheter för fickstölder och dylikt för färdigheten Fingerfärdighet.

Fiske [PSY/2]

Specialiseringar: vattendrag, hav, sjöar, nät, håv, rev, ljuster…

Denna färdighet ger rollpersonen kunskaper hur man fiskar i olika vatten och vilka redskap som är bäst. Den ger också grundläggande kunskaper om vilka fiskar som finns var och vad som krävs för fiska just dem. Om färdigheten Fiske används som ett substitut för färdigheten Djurlära (då det gäller fiskar) så blir svårigheterna som regel en eller två nivåer högre.

Förföra [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: ragga, romantik…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man ser till att stämningen blir rätt, att man ger de rätta komplimangerna eller är rätt klädd för förförelsen. Förföra kan endast utföras på personer som är eller kan bli sexuellt attraherade av rollpersonen. Det har ingen effekt alls på personer vars sexuella läggning inte alls går ihop med rollpersonen. För att lyckas krävs ett aktivt motståndsslag med Förföra mot det tilltänkta offrets PSY, PER eller något karaktärsdrag (spelledaren bestämmer vad som skall användas). Om inga speciella omständigheter råder så är svårigheten normal (Ob3T6) för både förföraren och offret. Det tar oftast en kväll att utföra färdigheten.

Förhöra [PSY/2]

Specialiseringar: brottslingar, krigsfångar, uttröttning, hot, tortyr.

Denna färdighet används för att få information ur personer som inte frivilligt vill lämna ifrån sig den. Det finns många olika sätt att förhöra en person på: man kan trötta ut sitt offer, hota med olika saker, använda våld, lova en belöning eller helt enkelt lura sitt offer. Spelledaren skall alltid slå slaget eftersom förhörsoffret kan lämna falsk information om man misslyckas eller fumlar. Spelledaren bör låta felaktig information låta så trovärdig som möjlig. Ett fumlat slag leder till att offret inte kan förhöras mer.

Färdigheten Förhöra används med aktivt motstånd – Förhöra mot offrets PSY. Får förhörsledaren högre effekt än offret släpper offret ur sig en del information (om den finns). Man får slå ett slag varje timme som man förhör sitt offer. Svårigheten är normal (Ob3T6) för både förhörare och förhörsoffer, men kan ändras med trovärdiga löften och hot.

Tänk också på att om offret har hört talas om lämpliga rykten om förhöraren (till exempel att denne är ovanligt grym mot sina offer, eller alltid håller sitt ord och så vidare) kan svårigheten för offret modifieras.

Förklädnad [0]

Specialiseringar: maskera utseende, efterlikna, motsatt kön, <specifik person>…

Förklädnad är förmågan att med kläder, förställd röst och smink förställa sitt yttre för att antingen undgå att bli igenkänd eller för att låtsas vara någon annan person. Om rollpersonen inte har någon möjlighet att kontrollera förklädnaden så bör spelledaren slå alla slag mot Förklädnad dolt.

Att bara dölja sitt eget utseende är normalsvårt (Ob3T6). Saknas maskeringsutrustning (exempelvis peruk, lösskägg eller smink) blir det en nivå svårare (+Ob1T6). Att klä ut sig till en annan ras av samma storlek gör det två nivåer svårare (+Ob2T6).

Lyckas slaget för förklädnad så ser förklädnaden trovärdig ut vilket innebär att ingen kan se att det är en förklädnad. Misslyckas slaget så får alla som studerar rollpersonen chans att slå ett normalt slag (Ob3T6) mot SYN för att upptäcka att det är en förklädnad. Om slaget fumlas så ser alla direkt att rollpersonen uppenbarligen är förklädd.

Även om slaget för förklädnad lyckas så får personer som känner rollpersonen (eller den person som rollpersonen är utklädd till) slå ett motståndsslag mot den effekt som rollpersonen fick på sitt slag för förklädnad. Svårigheten för detta slag är svårt (Ob4T6) ifall det är en ytlig bekantskap, normalsvårt (Ob3T6) för en vän eller släkting och lätt (Ob2T6) för en nära vän eller familjemedlem.

Geografi [0]

Specialiseringar: <specifikt land>, <specifikt område>

Geografi ger kunskaper om hur länder ser ut, var floder rinner, hur bergen ser ut och var städerna är belägna. Exakta kartor är svåra att få tag på och den här färdigheten är därför ofta ganska osäker. Kunskaperna i Geografi är ofta bäst om områden nära hemorten. Ju längre bort från hemorten man är, desto svårare är det att veta något om området. Som regel bör spelledaren slå slag mot Geografi och lämna felaktig eller otillräcklig information om rollpersonen misslyckas.

Gyckla [(RÖR+PSY)/4]

Specialiseringar: svärdslukning, eldslukning, jonglera, skämta, pajaserier, nidvisor, …

Att kunna Gyckla är att kunna roa sina medmänniskor med konster såsom att jonglera, göra kullerbyttor, sjunga och spela instrument, dra skämtsamma historier osv. Observera att de olika konsterna inte är av någon högre akrobatisk kvalitet – för detta krävs färdigheten Akrobatik. Färdigheten används oftast för att tjäna pengar eller uppskattning.

Gömma [(RÖR+PSY)/4]

Specialiseringar: sig själv, föremål, kamouflage, dölja vapen, inomhus, folkmassor, stad, skog…

Gömma är en färdighet som både används för att gömma sig själv och för att gömma föremål. För att lyckas gömma något krävs alltid ett lämpligt ställe eller plats. Hur bra detta gömställe är, är den primära faktorn som bestämmer hur svårt det är att lyckas.

Om rollpersonen inte har möjlighet att kontrollera hur bra gömstället är så bör spelledaren slå slaget för Gömma. Effekten på slaget för Gömma används för ett aktivt motståndsslag om någon försöker upptäcka det dolda (exempelvis med färdigheten Söka eller attributet SYN). Den effekt som Gömmaslaget gav används för varje motståndsslag för att upptäcka det dolda. Om slaget för Gömma fumlas så är föremålet eller personen väl synlig och inget slag behövs för att upptäcka föremålet eller personen.

Tiden för att använda färdigheten Gömma varierar från fall till fall. Det tar nästan ingen tid att gömma sig i ett buskage, medan det tar lite mer tid att gömma sig i en lövhög som man måste gräva ner sig i.

Heraldik [0]

Specialiseringar: <specifik ätt/klan/familj>, <specifikt land>, vapensköldar, fanor, flaggor, symboler…

Ger rollpersonen kunskaper om vilka vapensköldar, fanor och symboler som olika familjer har. Färdigheten kan också specialiseras mot flaggor för att använda signalflaggor och känna igen flaggor som fartyg använder. Färdigheten ger också kunskaper om hur man på ett korrekt sätt beskriver en vapensköld. Det ger dock inte kunskaper hur man praktiskt tillverkar en egen vapensköld, för det krävs en hantverkare med de rätta färdigheterna.

Historia [0]

Specialiseringar: <specifika länder>, <specifika tidsåldrar>…

Historia används för att veta vad som hände för länge sedan. I Mundana är historiekunskaper till stor del baserad på legender, myter och sagor men även skriftliga dokument. Färdigheten Historia används då rollpersonen försöker komma ihåg hur det låg till förr i tiden. Färdigheten kan också användas för att söka efter historiska fakta i böcker. Spelledaren bör alltid slå för färdigheten. Vid fummel ges felaktig men trovärdig information.



Hoppa [RÖR/2]

Specialiseringar: högt, långt, landning…

Färdigheten används både för att hoppa långt, hoppa upp och för att landa på bästa sätt vid hopp från höga höjder. Färdighetsslag krävs bara i kritiska situationer och vid stora längder.

Vid fall från höga höjder kan Hoppa användas för att landa mjukare. Om man lyckas med ett Hoppaslag så blir skadan Ob1T6 lägre. Färdigheten Akrobatik kan också användas på detta sätt, men man får bara använda en av färdigheterna Hoppa eller Akrobatik för att dämpa ett fall.

För längdhopp med springande ansats gäller att det är mycket lätt (Ob1T6) att hoppa upp till den egna kroppslängden, normalsvårt (Ob3T6) att hoppa upp till den dubbla kroppslängden och mycket svårt (Ob5T6) att hoppa upp till den trefaldiga kroppslängden. Om man hoppar stillastående utan ansats blir alla hopp en nivå svårare (+Ob1T6). Den maximala möjliga hopplängden begränsas dessutom till den dubbla kroppsläng-

den. Tar man extra lång ansats och spurtar (det tar minst två rundor att komma upp i denna fart) så blir alla hopp en nivå enklare (–Ob1T6). Se även tabell 4-12.

Om slaget misslyckas kommer man inte lika långt som man tänkt sig – sträckan minskar med 25 cm per negativt effektsteg. Man kommer aldrig kortare än en fjärdedel av vad som var avsett. Om något slag fumlas så misslyckas hoppet kapitalt – rollpersonen kommer högst halva sin kroppslängd framåt och faller dessutom.

Hoppets längd	Svårighet
Upp till och med (Kroppslängd × 1)	Ob1T6
Upp till och med (Kroppslängd × 2)	Ob3T6
Upp till och med (Kroppslängd × 3)	Ob5T6*
Stillastående	+Ob1T6
Springande	–
Spurtande	–Ob1T6
* Går ej att utföra stillastående.	

Tabell 4-12: Svårigheter för längdhopp med färdigheten Hoppa.

Exempel:

Jac Vobar är 185 cm lång. Han skall hoppa över en tre meters ravin, med en kort ansats. Sålunda behöver han hoppa 2 × sin kroppslängd (185 × 2 = 370 cm). Han slår Ob3T6 och misslyckas med två i negativ effekt – sträckan minskas med 50 cm (2 × 25 cm) till 320 cm, så han klarar det ändå!

Jakt [0]

Specialiseringar: flå djur, stycka djur, hantera fällor, <specifikt djur>…

Denna färdighet används för att jaga och lägga ner villebråd. Den ger kunskap om var man kan hitta byte, hur man bäst överraskar, dödar, rensar och flår djuret. Färdigheten kan däremot inte användas för att smyga sig fram och för att nedlägga bytet. Ju bättre man är på att jaga desto större chans är det att man hittar villebråd. Antingen så jagar man med båge eller med snaror mot mindre djur som kanin medan fällor används mot större djur som exempelvis björn och människor! Vanligtvis kombinerar man Jakt med Spåra, Smyga och någon form av vapenfärdighet (ofta båge eller spjut).

Jordbruk [0]

Specialiseringar: <specifik gröda>…

Ger kunskaper om hur man på bästa sätt sår och vilka grödor som passar bäst med jorden. Ett lyckat slag ger normal utdelning och ett litet överskott, ett misslyckat slag gör att familjen nästan svälter medan ett fummel medför att så gott som hela skörden förstörs av någon anledning som exempelvis torka, missväxt, slagregn eller skadedjur. Spelledaren bestämmer vad som händer.

Kasta [RÖR/2]

Specialiseringar: <specifika objekt>…

Denna färdighet används för att kasta saker, exempelvis stenar, bollar och utrustning. Observera att det finns speciella färdigheter för olika typer av kastvapen. Vill man använda färdigheten Kasta för kastvapen så blir det en nivå svårare att lyckas (+Ob1T6). Svårigheten att kasta ett objekt beror på objektets natur och avståndet till målet. Ju tyngre ett föremål är, desto svårare är det att träffa. Om föremålet som kastas väger mer än ett kilo så beräknas avståndet om genom att dividera det ordinarie avståndet med föremålets vikt i kilogram. Se tabell 4-13.

Avstånd*	Svårighet
Upp till (STY/2) meter	Kort (Ob2T6)
Upp till (STY) meter	Normalt (Ob3T6)
Upp till (STY × 2) meter	Långt (Ob4T6)
Upp till (STY × 3) meter	Extremt långt (Ob5T6)
* Dividera detta avstånd med föremålets vikt om det överskrider ett kilogram.	

Tabell 4-13: Svårigheter för färdigheten Kasta.

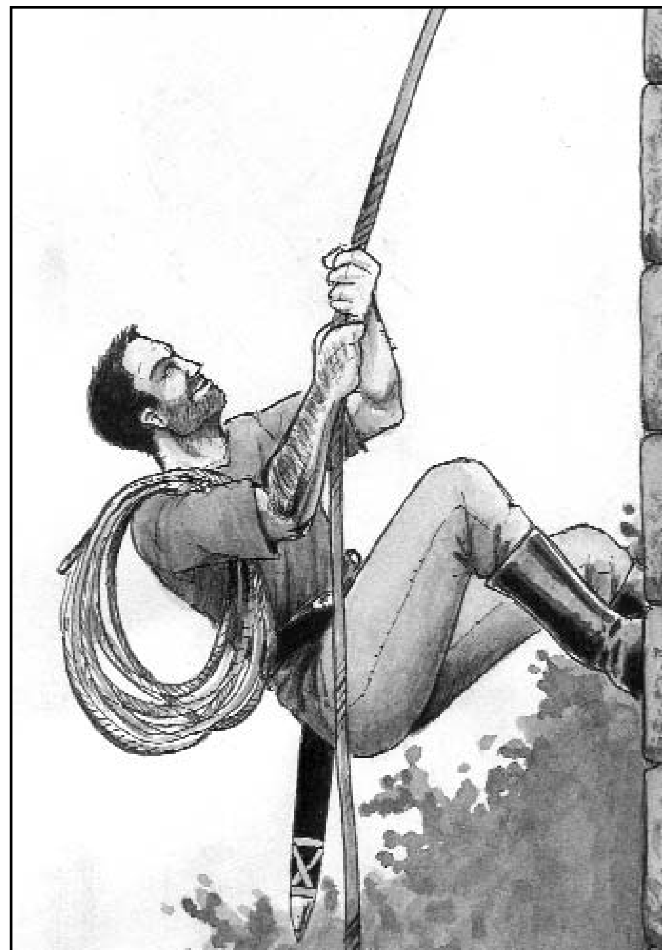
Exempel:

Kiyona hivar iväg en femkilos stol mot ett tillfälligt hatobjekt. Kiyona har STY 12 och skulle haft avståndsgränserna 6–12–24–36m för ett enkilos föremål, men avståndsgränserna divideras med fem och blir istället 1–2–4–7m.

Klättra [RÖR/2]

Specialiseringar: väggar, träd, bergsklättring, is, rep…

Denna färdighet täcker alla slags klättringar. Svårigheten i klättringen beror på vad det är man ska klättra uppför. Spelledaren avgör från fall till fall. Om man har ordentlig klätterutrustning blir det en nivå enklare (–Ob1T6). Om man misslyckas med färdigheten betyder det inte nödvändigtvis att man



faller, utan bara att man inte kommer vidare. Om man inte kommer vidare får man slå ett andra slag mot Klättra för att hitta en ny väg. Misslyckas även detta andra slag måste man slå ett tredje slag mot Klättra för att ta sig tillbaka. Misslyckas detta tredje slag så faller man. Ett fummel på något slag innebär ett omedelbart fall. Man tar en eller flera krosskador av att falla, enligt tabellen för fallskada. Observera att detta är riktlinjer för hur färdigheten skall användas – spelledaren bör ibland anpassa reglerna så att de passar den aktuella situationen.

Klättring är en mycket utmattande aktivitet. Varje runda som rollpersonen klättrar eller hänger med händer så får rollpersonen en poäng (+1) utmattning. Om rollpersonen samtidigt gör andra manövrer så kan fler poäng utmattning erhållas. Varje poäng utmattning markeras med ett kryss i Uttmattningssektionen. Hur utmattning fungerar beskrivs i mer detalj på sidan 179.

Krigsföring [O]

Specialiseringar: strategi, taktik, organisation, partisankrig, lägeruppförande, belägring, fältslag, bordning…

Denna färdighet ger teoretiska kunskaper om strategi, taktik och understöd för militära enheter då dessa utnyttjas i krig. Denna färdighet ger överblick över läget och bra idéer om vad som skulle kunna göras. Den kan även användas för att förutsäga vad fienden ska ta sig till härnäst. Tillsammans med Ledarskap gör denna färdighet en effektiv stridsledare. Observera att färdigheten Krigsföring inte kan ersätta Ledarskap. Fummel då man använder Krigsföring kan orsaka katastrofala missbedömningar och svårighetsslaget för färdigheten bör alltså göras av spelledaren.

Observera att färdigheten Stridsvana kan användas som ersättning för Krigsföring, men bara i mindre strider eller småskaliga situationer. Svårigheten då Stridsvana används istället för Krigsföring blir en nivå svårare (+Ob1T6) i dessa situationer.

Krigsmaskiner [O]

Specialiseringar: ballista, esprignal, katapult, trebuchet, stormbock, murbräcka…

Färdigheten Krigsmaskiner ger kunskap om hur man laddar och avlossar en krigsmaskin. Färdigheten ger också kunskap om krigsmaskinens verkan mot olika mål. Dessutom gör färdigheten att man vet hur man transporterar och underhåller krigsmaskinen, men färdigheten ger dock ingen kunskap om hur man bygger en krigsmaskin, då detta är ett hantverk.

Kulturkännedom [O]

Specialiseringar: <specifikt land/ras/kultur>…

Denna färdighet beskriver kunskaper om människan, olika kulturer, olika raser och hur man lever i olika länder. Färdigheten kan till exempel användas om rollpersonen besöker ett främmande land med andra sedvänjor. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och slår slaget dolt. Vid fummel bör spelledaren hitta på felaktig men trovärdig information att förmedla till spelarna.

Köra vagn [RÖR/2]

Specialiseringar: stridsvagn, tvåhjulig kärra, fyrhjulig vagn…

Denna färdighet gör att man kan framföra en vagn på ett säkert sätt. Färdigheten ger också grundläggande kunskaper om hur man tar sig igenom besvärlig terräng. Färdighetsslag används vid långa färder med vagn. Färdighetsslag krävs också i pressade situationer – exempelvis då en vagn används i strid, om ett barn rusar ut i gatan, man kör i snöstorm eller om någon försöker strypa föraren. Färdigheten ger också en viss kunskap om skötsel av vagn och dragdjur. Ett fummel i en pressad situation kan knäcka en axel på vagnen eller skada ett dragdjur – resultatet är i alla fall att vagnen inte kan användas.

För långa färder med vagn och dragdjur gäller speciella regler som är snarlika dem som gäller för marscher. Under normala omständigheter och i normal takt kan man köra 36 km på 12 timmar. Då man kör längre sträckor kommer både dragdjuret och passagerarna att bli utmattade. Snabbare färder gör det möjligt att ta sig fram längre på kortare tid, men med högre utmattning. Det är också möjligt att forcera färden för att ta sig fram riktigt snabbt. Tabell 4-14 och 4-15 anger några hastigheter som man kan köra (tid för kortare raster är inräknad).

Varje dag man skall färdas längre sträckor med vagn och dragdjur skall ett slag för färdigheten Köra vagn slås. Grundsvårigheten är normal (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer. Svårigheten och svårighetsmodifikationerna anges i tabell 4-16.

Resenärens utmattning	Utmattning*	Max resa**
Normal körning (3 km/h)	1 / h	12 h, 36 km
Snabb körning (5 km/h)	2 / h	10 h, 50 km
Forcerad körning (10 km/h)	3 / h	8 h, 80 km

* Avser långtidsutmattning för resenären.
** Avser maximal restid och sträcka för varje färdighetsslag.

Tabell 4-14: Resenärens utmattning för olika hastigheter.

Dragdjurets utmattning	Utmattning*	Max resa**
Normal körning (3 km/h)	3 / h	12 h, 36 km
Snabb körning (5 km/h)	5 / h	10 h, 50 km
Forcerad körning (10 km/h)	7 / h	8 h, 80 km

* Avser dragdjurets långtidsutmattning. Observera att dragdjuret får extra utmattning om vagnen är överbelastad.
** Avser maximal restid och sträcka som är möjlig för varje färdighetsslag.

Tabell 4-15: Dragdjurets utmattning för olika hastigheter.

Situation under längre resor	Svårighet
Grundsvårighet för långa resor	Ob3T6
Lätt terräng (plan mark, väg, bred stig)	–Ob1T6
Jobbig terräng (uppför, snårig, sank)	+Ob1T6
Oläkt blessyr på dragdjuret*	+Ob1T6
Skador (både dragdjuret och föraren)	+Smärta*
Långtidsutmattning (hos både dragdjuret och föraren)	+Utmattning**
Överbelastning (vagnens last)	+Belastning***

* Avser blessyr som erhållits från tidigare resor.
** Avser den modifikation som erhålls ur Utmattningssektionen.
*** Avser den modifikation som dragdjuret erhåller.

Tabell 4-16: Svårigheter för att köra vagn en längre sträcka.

Lyckas slaget kör man den önskade sträckan utan att något missöde inträffar. Långtidsutmattning för både dragdjur och passagerare ökar dock beroende på hur snabbt man körde. Observera att långtidsutmattning kan bli högre om vagnen är överlastad (se regler om belastning).

Misslyckas slaget så blir dagsetappen kortare än tänkt. Den maximala restiden minskas med en timme per poäng negativ effekt som slaget fick. Naturligtvis kan restiden aldrig bli negativ. Dessutom kommer dragdjuret att få lättare blessyrer som göra nästa dags eventuella körning blir en nivå svårare (+Ob1T6). Dessa lätta blessyrer försvinner efter ett dygns uppehåll från dragande.

Ett perfekt slag gör att långtidsutmattningen halveras. Ett fummel innebär dels att man inte kan köra lika lång tid (se effekten av ett misslyckat slag) och dels att dragdjuret skadar sig – djuret får Ob1T6 poäng Trauma och måste dessutom slå både Chockslag och Dödsslag.

Det är självklart möjligt att försöka köra längre än den grundläggande sträckan. Man gör då helt enkelt ett nytt slag efter man kört en sträcka. Observera att svårigheten för detta slag ökar beroende på den utmattning som erhållits från den ordinarie restiden.

Lagkunskap [0]

Specialiseringar: <specifika områden>, rättskipning, handelsrätt, brottsrätt, krigsrätt…

Denna färdighet ger rollpersonens kunskap om lagen och rättsväsendet. Den kan användas för att ta reda på allt som står i lagboken, samt prejudikat och hur rättsprocessen fungerar. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och slår slaget dolt. Vid fummel ges felaktig men trovärdig information.

Ledarskap [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: militär, by, klan, stam…

Ledarskap är en färdighet som används för att få personer att lyda order och inge dem en lojalitet gentemot rollpersonen. Färdigheten är användbar när det gäller att ta kommandot i krissituationer och när rollpersonen har underlydande som rollpersonen kommenderar. Svårigheten är vanligtvis lätt (Ob2T6) när det gäller att kommendera folk som ser personen som sin ledare och svår (Ob4T6) när det gäller att kommendera okända. Slå ett aktivt motståndsslag med Ledarskap mot den underlydandes VIL eller något annat lämpligt värde. Ett misslyckat slag innebär att de man försöker leda inte gör som man säger eller anser sig skyldiga någon lojalitet. Fummel innebär ordervägran eller respektlöst beteende.

Låsdyrkning [0]

Specialiseringar: hasplås, kistlås, tillhållarlås, kolvlås, fällor, improviserad utrustning…

Denna färdigheten används för att öppna lås utan den rätta nyckeln. Det är nästan alltid nödvändigt att ha någon typ av utrustning för att dyrka upp ett lås.

Svårigheten att dyrka upp ett lås varierar beroende låsets typ och vad för utrustning som används. Om man har rätt utrustning så gäller som regel följande svårigheter: hasplås är enkla (Ob2T6), kistlås är normalsvåra (Ob3T6), tillhållarlås är svåra (Ob4T6) och kolvlås är mycket svåra (Ob5T6).

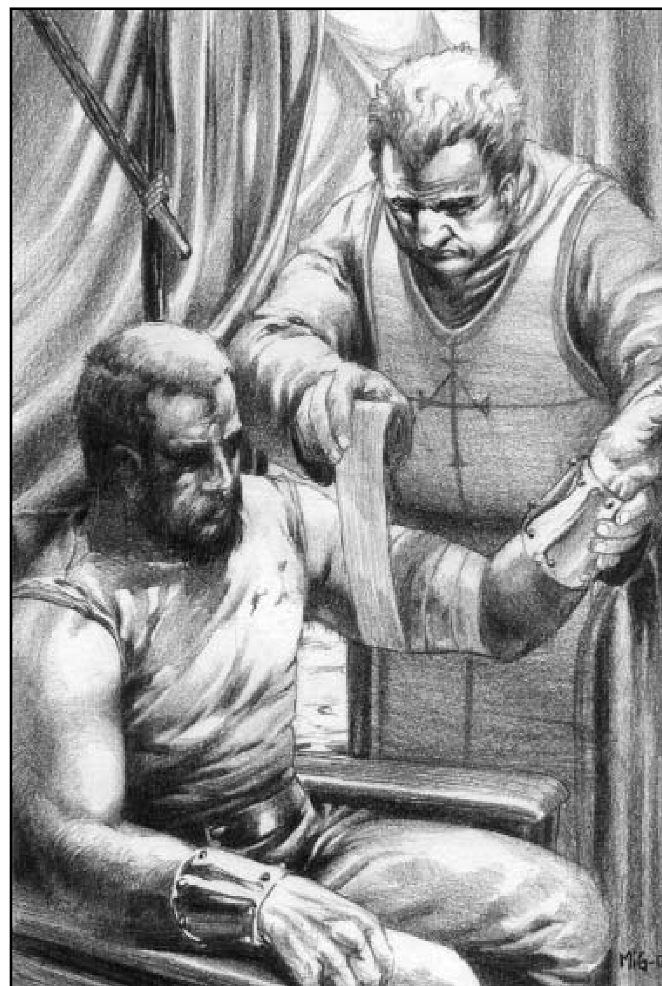
Med rätt utrustning kan man ofta dyrka upp ett lås på en minut (15 rundor). Man kan försöka att dyrka snabbare, men varje halvering av tiden gör det en nivå svårare (+Ob1T6). Lyckas man så öppnas låset. Misslyckas man så förblir låset stängt, men rollpersonen får dock försöka igen – varje extra försök blir dock en nivå svårare (+Ob1T6). Ett fummel innebär att dyrken fastnar i låset eller att låset på något annat sätt går sönder i låst läge.

Låsdyrkning kan också användas för att hitta och desarmera fällor som i vissa fall kan finnas inbyggda i låsen. Observera dock att detta inte är speciellt vanligt.

Läkekonst [0]

Specialiseringar: vård, lägga förband, bota sjukdom, kirurgi…

Läkekonst används för att vårda skadade och sjuka personer. Färdigheten ger kunskap om hur man förbinder sår, tillser snabbare läkning och lindrar smärta. Dessutom kan man utföra enklare kirurgiska ingrepp om man har specialiseringen kirurgi. Läkekonst används också för att fastställa orsaker till sjukdomar och förgiftningar. Mer om färdigheten finns att läsa i läkningsreglerna på sidan 176.



Vård: Ett lyckat slag för Läkekonst är nödvändigt om en skadad rollpersonen skall kunna anses som omvårdad. Under normala omständigheter är svårigheten normal (Ob3T6). Om man har tillgång till en vårdinrättning med mer än en vårdare, som har tillgång till örter och mediciner och så vidare så kan det istället bli lätt (Ob2T6) att lyckas. Om försvårande omständigheter råder så kan slaget naturligtvis bli svårare. Exempel på försvårande omständigheter är kyla, hetta, fuktighet, hunger, törst, sömnbrist.

Lägga förband: Med hjälp av tygtrasor eller liknande kan man lägga ett bandage över ett blödande sår. Detta kräver ett lätt slag (Ob2T6) mot Läkekonst, tar fem (5) rundor (vilket motsvarar 20 sekunder) och minskar blödningstakten med Ob1T6 poäng. Det går högst att använda ett bandage per blödande sår. Tryckförband kan läggas på kraftiga blödningar med hjälp av tygtrasor och något hårt föremål. För att lyckas krävs det ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Läkekonst. Ett tryckförband tar 15 rundor (motsvarande en minut) att lägga och minskar blödningstakten med Ob2T6 poäng. Observera att det inte är möjligt att lägga tryckförband på halsen eller bröstkorgen. Lyckas slaget så fungerar bandaget eller tryckförbandet från och med den runda som det blir klart. Misslyckas slaget händer ingenting, förutom att man har slösat utrustning och tid. Fumlar man ökar blödningstakten med en poäng (+1) och de bandage som användes måste kasseras. Även om man misslyckas eller fumlar så får man alltid försöka igen med ett nytt bandage. Ett perfekt slag innebär att tiden att stoppa blödningen halveras samt att blödningstakten minskas med ytterligare Ob1T6.

Bota sjukdom: Färdigheten Läkekonst kan användas för att bota och förebygga sjukdomar. Exakt vad som gäller beskrivs i reglerna om sjukdomar.

Kirurgi: Färdigheten Läkekonst kan används för att operera skador, inre blödningar och sjuka organ. Svårigheten beror i stor grad på typen av ingrepp, men även på vilken typ av utrustning som finns tillgänglig. Exakt vad som gäller finns beskrivet i reglerna om kirurgi på sidan 177.

Marsch [TÅL/2]

Specialiseringar: <specifik terrängtyp>, forcerad...

Varje dag man skall färdas längre sträckor skall ett slag för Marsch slås. Grundsvårigheten är normal (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer som anges i tabellen för olika situationer under marsch (tabell 4-18).

Lyckas slaget kommer man den önskade sträckan utan att något missöde inträffar. Rollpersonens Långtidsutmattning ökar dock beroende på vilken typ av marsch som genomfördes (långtidsutmattningen för marsch anges i tabell 4-17). Observera att långtidsutmattning kan bli högre om rollpersonen är överbelastad (se regler om belastning).

Misslyckas slaget orkar man inte marschera lika lång tid som annars skulle ha varit möjligt. Den maximala restiden minskas med en timme per poäng negativ effekt som slaget för Marsch fick. Naturligtvis kan restiden aldrig bli negativ. Dessutom kommer rollpersonen att få skavsår (eller likvärdiga problem). Effekten av att ha skavsår är att nästa dags eventuella marsch



Typ av marsch	Utmattning*	Max resa**
Normal (3 km/h)	3 / h	12 h, 36 km
Snabb marsch (4 km/h)	4 / h	11 h, 44 km
Forcerad marsch (5 km/h)	5 / h	10 h, 50 km

* Avser långtidsutmattning. Observera att man får extra utmattning om man är överbelastad.
** Avser maximal restid och sträcka för varje färdighetsslag.

Tabell 4-17: Resenärens utmattning vid olika marschtakter.

Situation under marsch	Svårighet
Grundsvårighet	Ob3T6
Lätt terräng (plan mark, väg, bred stig)	–Ob1T6
Jobbig terräng (uppför, snårig, sank)	+Ob1T6
Skavsår och lättare kramp	+Ob1T6
Skador	+Smärta*
Ej återhämtad långtidsutmattning	+Utmattning**
Överbelastning	+Belastning***

* Avser den modifikation som erhålls ur Smärtsektionen.
** Avser den modifikation som erhålls ur Utmattningssektionen.
*** Avser den modifikation som erhålls då man är överbelastad.

Tabell 4-18: Svårigheter att lyckas marschera vid olika situationer.

blir en nivå svårare (+Ob1T6). Skavsår försvinner efter ett dygn om man inte anstränger sina fötter genom marschering eller liknande ansträngande aktivitet.

Ett perfekt slag gör att långtidsutmattningen från marschen halveras. Ett fummel innebär dels att man inte orkar resa lika lång tid (se effekten av ett misslyckat slag) och dels att man skadar sig. Rollpersonen får Ob1T6 poäng Trauma och måste dessutom slå både Chockslag och Dödsslag.

Det är självklart möjligt att försöka marschera längre än den normala sträckan. Man gör då helt enkelt ett nytt slag för en ny sträcka (enligt tabell 4-17). Observera att svårigheten för detta slag ökar beroende på den utmattning som rollpersonen har fått från den ordinarie restiden.

Matlagning [PSY/2]

Specialiseringar: <specifika maträtter>, husmanskost, värdshusmat, gourmétmat, jargiska köket, sabriska köket, cirefaliska köket, trosskok, vildmarksmatlagning…

Färdigheten Matlagning används för att laga mat på ett acceptabelt och välsmakande sätt. Normalt krävs inga färdighetsslag för att laga mat, men kan användas om man vill veta hur välsmakande maten blev. Färdighetsslag för matlagning kan också krävas då man är mån om att maten blir lyckad, exempelvis om man arbetar som kock.

Svårigheten att laga mat beror på hur komplicerad maträtten är, hur bra råvaror rollperson har och vilken utrustning som finns tillgänglig. Att laga enkel mat är för det mesta lätt (Ob2T6), men spelledaren kan bestämma svårigheten från fall till fall. Ett misslyckat slag för Matlagning innebär att maten blev ätlig, men inte speciellt god. Ett fumlat slag innebär att maten blir oätlig.

Metallurgi [0]

Specialiseringar: <specifika metaller>, <specifika legeringar>, <specifika bearbetningsmetoder>…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man framställer metaller, hur man framställer legeringar, hur man gjuter samt hur man härdar genom värmebehandling, släckning och hamring. Färdigheten Metallurgi är teoretisk och omfattar exempelvis kunskaper om vilka andelar som olika legeringar består av, vilka temperaturer som metaller smälter vid och hur länge legeringar skall vara inne i härden för att få önskade egenskaper. Färdigheten Metallurgi ersätter inte färdigheten Smide eller Bergskunskap.

Musik [0]

Specialiseringar: <specifikt instrument>, <specifikt musikstycke>, marschmusik, folkmusik, hovmusik, religiös musik, ballader, notskrift, komponera, improvisera…

För att på ett någorlunda tillfredsställande sätt spela ett instrument så krävs att färdigheten är specialiserad mot detta musikinstrument. Svårigheten att spela ett instrument beror helt och hållet på hur komplicerat musikstycket är – enklare melodier kan vara mycket enkla (Ob1T6) att spela, lite mer komplicerade stycken är normalsvåra (Ob3T6) och riktigt komplicerade tonskapelser kan vara mycket svåra (Ob5T6). Spelledaren (eller Spelaren) kan själv bestämma hur svårt ett visst musikstycke är.

Ett lyckat slag för Musik innebär att allt går som det skall, med enbart mindre misstag som en lekman inte upptäcker. Ett perfekt slag gör att inga som helst misstag görs. Ett misslyckat slag gör att flera fel görs som även en lekman kan upptäcka utan svårighet. Ett fumlat slag gör att musiken misslyckas helt och att musikern kommer av sig.

Vanliga musikinstrument

Det finns en uppskö av olika musikinstrument i Mundana. Olika kulturer har dessutom sin egna specialiteter.

Lutan, lyran och harpan anses traditionellt som 'fina' instrument och föredras ganska generellt av adel.

Fiddlan, säckpipan, flöjten och trumman är mer folkliga instrument, men även luta och lyra i alla dess varianter förekommer bland enklare folk.

Horn, trumpet och stridslur används regelbundet som signalmedel i krig. I krig används också flöjt, säckpipa, trumpet, trummor och pukor för att höja moralen för de egna trupperna.

I jakt används olika typer av horn och visselpipor.

Sedan finns det en uppsjö av olika instrument som basun, cymbal, krumhorn, mungiga, munspel, orgel, panflöjt, rankett, skalmeja och så vidare.

I jargien finns det till och med orglar och positiv som drivs med ånga från en eldstad.

Navigation [0]

Specialiseringar: specifika farvatten, specifika instrument…

Färdigheten används för navigation. Till skillnad från sjömannaskap, där man navigerar efter landmärken och ruttböcker, går man efter stjärnornas lägen, sjökort och tabellsamlingar. Sjömannaskap är alltså mer en praktisk kunskap, medan Navigation är mer vetenskaplig. Observera att för att framföra ett segelfartyg så krävs naturligtvis besättning som har både Sjömannaskap och Navigation.

Ockultism [BIL/2]

Specialiseringar: gudar, religioner, ritualmagi, besvärjelser, schamanism, alkemi, magiska föremål, magiböcker, <specifika religioner>, <specifika sekter>…

Ockultism är en kunskapsfärdighet som ger en relativt objektiv kunskap om religion, magi och schamanism. Färdigheten ger exempelvis kännedom om gudar, religioner, kulter, ceremonier, ritualer, besvärjelser, schamanism, alkemi och andra mystiska händelser. Observera att ockultism inte ger någon som helst förmåga att utföra ceremonier, ritualer, alkemi, schamanism eller besvärjelser.

Rida [RÖR/2]

Specialiseringar: manövrering, rytterianfall, långritt, <specifikt typ av riddjur>, <specifik individ>...

Denna färdighet ger kunskap om att rida en speciell typ av riddjur, i de flesta fall hästar. Tärningsslag för färdigheten Rida behövs dels då man rider längre sträckor och dels då man skall försöka manövrera riddjuret, framför allt under strid, men exempelvis även vid hopp över raviner och liknande.

För att kunna utföra någon typ av manövrering av ett riddjur så krävs det att riddjuret har blivit tränad för just den typen av manöver. Hur man tränar djur beskrivs under färdigheten Djurträning på sidan 84. Spelledaren bestämmer hur svår en speciell manövern är. Som hjälp anges i tabell 4-19 ett antal typiska manövrer som kan utföras med riddjur, samt hur svåra dessa manövrer är.

För långa ritter gäller speciella regler som är snarlika dem som gäller för marscher. Under normala omständigheter och i normal takt kan man rida 48 km på 12 timmar. Då man rider längre sträckor kommer både riddjuret och ryttaren att bli utmattad. Snabbare ritt gör det möjligt att ta sig fram längre på kortare tid, men med högre utmattning. Det är också möjligt att forcera ritten för att ta sig fram riktigt snabbt. I tabell 4-20 och 4-21 finns några hastigheter angivna som rollpersonen kan rida i med ett riddjur. I tiderna för alla sorters ritt är tid för rast inräknad. Vanligt är att man tar fem till tio minuter rast per timme.

Varje dag man skall rida längre sträckor skall ett slag för färdigheten Rida slås. Grundsvårigheten är normalsvår (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer. Denna grundsvårighet och dess tillhörande svårighetsmodifikationer anges i tabell 4-22.

Lyckas slaget rider man den önskade sträckan utan att något missöde inträffar. Långtidsutmattning för både ryttare och riddjur ökar dock beroende på vilken typ av ritt som genomfördes (se tabell 4-20 och 4-21). Observera att långtidsutmattningen kan bli högre om överbelastaning förekommer (se regler om belastning).

Misslyckas slaget så blir dagsetappen kortare än vad som var planerat. Den maximala restiden minskas med en timme per poäng negativ effekt som slaget fick (naturligtvis kan restiden aldrig bli negativ). Dessutom kommer riddjuret att få lättare blessyrer som gör nästa dags eventuella resa en nivå svårare (+Ob1T6). Dessa lätta blessyrer försvinner efter ett dygns uppehåll utan ritt.

Ett perfekt slag gör att långtidsutmattningen halveras. Ett fummel innebär dels att man inte orkar rida lika lång tid (se effekten av ett misslyckat slag) och dels att djuret får Ob1T6 poäng Trauma (slå alltid både Chockslag och Dödsslag för djuret då detta inträffar).

Det är självklart möjligt att försöka rida längre än den grundläggande sträckan. Man gör då helt enkelt ett nytt försök att försöka ta sig fram en ny sträcka (enligt tabell 4-20 och 4-21). För detta krävs naturligtvis ett nytt svårighetsslag. Observera att svårigheten för detta slag ökar beroende på den utmattning som erhållits från den föregående sträckan.

Manövrer med riddjur	Svårighet
Sitta upp på riddjuret	Ob1T6*
Sitta av riddjuret	Ob1T6*
Hoppa över hinder	Ob2T6
Vända runt på platsen	Ob2T6
Backa	Ob2T6
Stridsmanövrering**	Ob3T6
Attack	Ob4T6
Ta skydd på sidan av riddjuret	Ob4T6
Fånga föremål på marken	Ob4T6
Stå upp på riddjuret i farten	Ob5T6
Sadel eller stigbyglar saknas	+Ob1T6

* Slå inte slag för dessa manövrer om ryttaren har en färdighetsnivå på 10 eller mer. Slå dock om ryttaren får svårighetsökningar från andra försvårande situationer.
** Används för att hålla djuret på sådant avstånd så ryttaren kan försöka vinna initiativet.

Tabell 4-19: Svårigheter för att utföra manövrer med ett riddjur.

Ryttarens utmattning	Utmattning*	Max resa**
Normal (4 km/h)	1 / h	12 h, 48 km
Snabb ritt (8 km/h)	2 / h	10 h, 80 km
Forcerad ritt (15 km/h)	3 / h	8 h, 120 km
Galopp (30 km/h)	5 / h	1 h, 30 km

* Avser långtidsutmattning för ryttaren.
** Avser max restid och sträcka som är möjlig för varje färdighetsslag.

Tabell 4-20: Ryttarens utmattning vid olika ridtakter.

Riddjurets utmattning	Utmattning*	Max resa**
Normal (4 km/h)	3 / h	12 h, 48 km
Snabb ritt (8 km/h)	5 / h	10 h, 80 km
Forcerad ritt (15 km/h)	7 / h	8 h, 120 km
Galopp (30 km/h)***	1 / min	1 h, 30 km

* Avser långtidsutmattning för riddjuret. Observera att riddjuret får extra utmattning om det är överbelastat.
** Avser max restid och sträcka som är möjlig för varje färdighetsslag.
*** Riddjuret får automatiskt Ob2T6 i Trauma om Rida-slaget misslyckas.

Tabell 4-21: Riddjurets utmattning vid olika ridtakter.

Situation under längre ritter	Svårighet
Grundsvårighet för lång ritt	Ob3T6
Lätt terräng (plan mark, väg, bred stig)	–Ob1T6
Jobbig terräng (uppför, snårig, sank)	+Ob1T6
Ingen eller felaktig sadel	+Ob1T6
Oläkt blessyr på riddjuret*	+Ob1T6
Skador på riddjuret eller ryttaren	+Smärta**
Riddjurets ej återhämtade långtids-utmattning	+Utmattning***
Ryttarens ej återhämtade långtids-utmattning	+Utmattning***
Riddjurets överbelastning	+Belastning

* Avser blessyr som erhållits från tidigare ritter.
** Avser den modifikation som erhålls ur Smärtsektionen.
*** Avser den modifikation som erhålls ur Utmattningssektionen.

Tabell 4-22: Svårigheter att lyckas en längre ritt vid olika situationer.

Räkning [0]

Specialiseringar: geometri, algebra, summering, formalisering…

Räkning ger kunskaper i de fyra räknesätten. Observera att färdigheten Räkning inte krävs då man räknar antal (exempelvis upp till 100) eller utför enklare additioner (som går att utföra på fingrarna). Den teoretiska matematiken har nått ganska långt på områden som geometri, algebra och analys – men dessa kunskaper är ganska teoretiskt orienterade och har inte speciellt många praktiska tillämpningar. Basen i princip alla räknesystem är tio då bönderna ofta räknar på fingrarna. Färdigheten Räkning kan också användas då man formaliserar magi.

Simma [0]

Specialiseringar: snabbt, långt, under vattnet, livräddning…

Simma är kunskapen att förflytta sig i vatten. Har man färdighetschans 5 eller mer behövs inga svårighetsslag för kortare simturer under normala förhållanden (lugnt vatten och inga kläder). Svårighetsslag kan dock krävas för längre simturer, om det går vågor eller om man har kläder eller utrustning på sig. Svårigheten är i grund mycket lätt (Ob1T6), men för varje försvårande omständighet blir detta slag en nivå svårare (+Ob1T6). Om man misslyckas kommer man under vattenytan, men man får slå nya slag för Simma varje runda för att komma upp ovanför vattenytan. Fumlas något slag så börjar man sjunka och det kommer då att krävas ett nytt lyckat slag för Simma för att komma upp till den nivån man befann sig på innan det fumlade slaget.

Varje runda som man befinner sig under vattenytan och inte kan andas så måste man använda reglerna för drunkning. Dessa regler om drunkning finns på sidan 174.

Att simma är dessutom utmattande. För simturer under normala förhållanden erhålls ett kryss utmattning varje minut. Observera att det är vanlig utmattning – inte långtidsutmattning. Om det går vågor eller om rollpersonen har kläder eller utrustning på sig så ökar utmattningen. Spelledaren bestämmer hur mycket utmattning som förloras, men en lämplig ökning är två eller tre poäng utmattning per minut. Observera att man inte kan återfå någon utmattning så länge man befinner sig i vattnet. Regler om utmattning finns på sidan 179.

Sjunga [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: hovsång, religiös sång, dryckesvisor, folksånger, ballader, körsång, vaggvisor, stridshymner…

Denna färdighet avgör kvaliteten på rollpersonens sång. Även om två sångare med färdighetschans 17 respektive färdighetschans 12 lyckas med sina slag, så sjunger den med högst färdighetschans som regel bäst. En hög färdighetschans i sjunga är absolut ingen nödvändighet för att kunna framföra vissa sorters musik. En färdighetschans på 10 ger acceptabel kvalitet för det mesta, medan färdighetsslag och högre nivåer krävs vid officiella framträdanden, nya sånger eller andra krävande situationer.

Färdigheten används också för att komma ihåg sångtexter. Ett fummel innebär att rollpersonen kommer ihåg fel, att rösten skär sig vid något kritiskt tillfälle eller något annat mindre roligt. Se även färdigheten Musik för hur man spelar på instrument.

Sjömannaskap [0]

Specialiseringar: segling, rodd, stridsmanövrering, <specifikt fartyg>…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man framför en farkost på vatten, hur man manövrerar och hur man sätter segel på ett fartyg. Den ger också kunskaper om hur man gör enklare reparationer och hur man underhåller fartyg. För att navigera måste man dock ha kunskapsfärdigheten Navigation.

Skidor [RÖR/2]

Specialiseringar: utför, längdåkning, snöskor.

Med denna färdighet kan man ta sig fram med hjälp av ett par skidor eller snöskor. Färdigheten är ganska ovanlig i Mundana och lärs enbart ut i länder där det finns snö som invånarna behöver ta sig över.

Hastigheten och långtidsutmattning då man åker skidor är lika hög som då man marscherar på barmark. För mer information om detta se färdigheten Marsch samt även utmattningsreglerna på sidan 179.

Skridskor [0]

Specialiseringar: inga.

Med denna färdighet kan rollpersonen ta sig fram på frusna sjöar med hjälp av ett par skridskor. Färdigheten är ganska ovanlig och lärs enbart ut i länder där isen lägger sig varje år.

Hastigheten och långtidsutmattning då man åker skridskor är lika hög som då man marscherar. För mer information om detta se färdigheten Marsch samt även utmattningsreglerna på sidan 179.

Skumraskaffärer [0]

Specialiseringar: <specifik stad>, <specifik bransch>, häleri, kontakter i undre världen…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man på ett smidigt sätt fixar kontakter, kan prångla i väg stöldgods eller fixa en säker väg ut från staden. Med Skumraskaffärer har man ofta ’koll’ på läget och vet hur man uppför sig för att inte stöta bort eller förolämpa eventuella brottslingar som man behöver samtala med.

Skådespel [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: agera, improvisera, imitera, <specifik roll>…

Skådespel är förmågan att på ett trovärdigt sätt spela rollen av någon annan. Genom kroppshållning och rörelser, röst och gester samt uttryck kan man ofta lura människor om man lyckas med färdigheten. Den ger ingen som helst kunskap om hur man förkläder sig, så många personer som kan Skådespel kan också färdigheten Förklädnad. I underhållning krävs oftast endast lätta slag (Ob2T6), men normalsvåra slag (Ob3T6) när man låtsas vara någon annan. Om någon som känner personen man imiterar skall luras ökar svårighetsgraden till svår (Ob4T6) och till mycket svårt (Ob5T6) om denne känner personen mycket nära. Eventuellt kan spelledaren i vissa situationer bestämma att det är lämpligt att slå ett aktivt motståndsslag mot

SYN eller HÖR. Spelledaren bör i de flesta fall slå slaget mot Skådespel dolt.

Färdigheten skyddar inte mot felsägningar och liknande missöden. Skådespel kan också användas för att imitera röster. Svårigheten avgörs av spelledaren men beror på hur lång tid man har haft för att studera rösten.

Smyga [RÖR/2]

Specialiseringar: inomhus, skog, grottor, springande…

Denna färdighet används för att ta sig fram tyst. Svårigheten att lyckas är i normala fall Ob3T6, men den beror även på vilket underlag man tar sig fram på och vilken typ av skor man har. Även hastigheten och sättet man tar sig fram på påverkar svårighetsgraden. I tabell 4-23 finns en lista över några vanliga svårighetsmodifikationer.

När rollpersonen försöker Smyga slår spelledaren ett motståndsslag med rollpersonens Smyga mot HÖR för de individer som har möjlighet att upptäcka rollpersonen med hörseln. Eventuellt kan attributet SYN eller färdigheten Speja användas istället för HÖR om spelledaren bedömer det mer lämpligt. Får den som smyger högst effekt så undgår personen att bli upptäckt. Om slaget fumlas bör spelledaren säga att rollpersonen lyckades, medan rollpersonen i själva verket automatiskt kommer att bli upptäckt. Om man försöker smyga samtidigt som man försöker hålla sig dold så måste man klara av att både Smyga och Gömma.

Situation	Svårighet
Barfota eller tygskor	–Ob1T6
Kängor eller otympliga skor	+Ob1T6
Grus, kvistar eller knarrande golv	+Ob1T6
Rollpersonen kryper	+Ob1T6
Rollpersonen springer	+Ob1T6

Tabell 4-23: Svårighetsmodifikationer för färdigheten Smyga.

Speja [(PSY+SYN)/4]

Specialiseringar: skog, slätt, hav, skugga, stadsmiljö, natt, eldvakt, brudar…

Färdigheten Speja används för att aktivt försöka upptäcka och studera saker och aktiviteter i terrängen, eventuellt med målsättningen att själv inte bli upptäckt. Färdigheten används exempelvis av vakter som verkligen försöker utföra sitt jobb. Färdigheten Speja kan också användas för att skugga folk utan att de lägger märke till att någon följer efter dem. Spelledaren kan bestämma en svårighet för ett normalt färdighetsslag eller avgöra att ett aktivt motståndskrav krävs mot något värde, exempelvis SYN, Smyga eller Gömma. Spelledaren bör i de flesta fall slå slag för färdigheten för att inte röja information som rollpersonen inte vet om. Om slaget fumlas bör spelledaren ge felaktig eller missvisande information.

Om rollpersonen försöker upptäcka saker i den absoluta närheten så är det i många fall lämpligare att använda färdigheten Söka. Attributen SYN och HÖR används då rollpersonen passivt försöker upptäcka saker (exempelvis för att undgå att bli överraskad av en fiende).

Spel & dobbel [PSY/2]

Specialiseringar: <specifika spel>, bedöma motståndare, fuska…

Med denna färdighet kan man spela spel som inte enbart är turspel. För att avgöra vem som vinner en omgång i spelet så slår samtliga deltagare ett slag mot färdigheten Spel & dobbel. Den som får högst effekt vinner. Svårigheten är normal (Ob3T6) i de flesta fall. Ett perfekt slag gör att man vinner automatiskt och ett fummel gör att man förlorar stort. Färdigheten kan också användas för att avgöra ett flertal partier på en gång.

Med färdigheten Spel & dobbel är det också möjligt att försöka fuska. För att lyckas med detta krävs ett aktivt motståndsslag med Spel & dobbel mot samtliga motspelares SYN (slå ett slag för varje motspelare, men bara ett slag för fuskaren). Lyckas samtliga motståndsslag så är det ingen som märker fusket. Om man lyckas med ett fusk så får man en nivå enklare (–Ob1T6) på Spel & dobbel-slaget den innevarande rundan.

Några kända spel i Mundana

Broggin: Ett enkelt kortspel som går ut på att man skall samla på olika kombinationer av fyra kort. Olika kombinationer är värda olika mycket då man skall avgöra vem som vinner potten. Broggin spelas i de flesta hamnstäder runt om i världen och ingen vet riktigt varifrån spelet härstammar.

Eldtärning: Är ett tärningsspel där man slår två tärningar öppet och två tärningar dolt. Det gäller sedan för deltagarna att byta eller att bjuda på varandras dolda tärningar för att på så sätt få bättre resultat. Eldtärning är ett spel som kommer från Jargien.

Fratoz: Det kanske mest kända tirakiska spelet heter Fratoz, som spelas med stenar som skall flyttas på en rutnät som ritas upp i sand eller jord. Det går ut på att inringa sin motståndare och ta över dennes stenar.

Lafotos: I tvåmannaspelet Lafotos har varje spelare ett antal pjäser som flyttas på ett ovalt bräde. Enligt Kraggbarbarerna symboliserar pjäserna stridsgrupper som utkämpar bataljer. Det finns olika varianter – de två största heter Lafotos Kragg och är mycket likt orginalet, medan Lafotos Merri spelas med en tärning.

Ranchel: Är ett brädspel med brickor och en tärning. Man slår tärningen och flyttar därefter så många steg på brädet utdelat på sina brickor. Populärt bland legoknektar på grund av sin taktiska stil. Ranchel kommer ursprungligen från Asharien.

Tazum: Är ett brädspel med brickor där den ena spelaren skall försöka få så många av sina brickor över till motståndarens sida och där motståndaren försöker förhindra detta. Man brukar ofta slå vad om hur många brickor som har hunnit över inom ett visst antal drag. Tazum kom ursprungligen med den Cirefaliska folkvandringen.

Stumphög: Är ett misslespel som spelas med pjäser och bräde. Kan spelas med enkla stenar eller liknande.

Spåra [(PSY+SYN)/4]

Specialiseringar: <specifikt djur>, <specifikt område>, skog, stäpp, snö, öken, djungel, träsk, berg, dölja spår…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man spårar och hur man döljer sina egna spår, hur man hittar stigar och de bästa sätten att ta sig över oländig terräng.

När det gäller att spåra behövs ett slag varje gång spåren går in i ny terräng eller var tredje timme, vilket som nu kommer först. Försöker den spårade dölja sina spår använder man ett motsatt slag där båda slår för Spåra.

Det är upp till spelledaren att avgöra svårighetsgraderna för varje specifik situation – det är lättare att spåra i snö än på sten, det är lättare att spåra ett sällskap än enskilda individer och så vidare. Se tabell 4-24 för några typiska svårigheter.

Terräng / situation	Svårighet
Snö eller sand med färska spår	Ob1T6
Skog, Djungel	Ob2T6
Slätt, Träsk	Ob3T6
Berg, Stenöken	Ob4T6
Bortblåsta spår i snö och sand	Ob5T6
Spåren är äldre en än dag	+Ob1T6
Spåren är äldre än en vecka	+Ob2T6
Spåren är äldre än en månad	+Ob3T6
Fler än en individ som lämnar spår	–Ob1T6
Riddjur	–Ob1T6
Tungt lastad vagn	–Ob2T6

Tabell 4-24: Svårigheter och modifikationer för färdigheten Spåra.

Stridsvana [0]

Specialiseringar: inga.

Färdigheten Stridsvana är ett mått på hur mycket erfarenhet rollpersonen har av strid och krigföring. Stridsvana är det som skiljer veteraner från gröngölingar, men den ger inga direkta kunskaper i hur man strider eller krigar – bara vana, reflexer och förmågan att fatta korrekta instinktiva beslut.

Färdighet Stridsvana kan *aldrig* tränas, den kan bara öka med erfarenhet. Observera att man varken kan använda valfria enheter eller yrkesspecifika enheter för att höja Stridsvana när man skapar sin rollperson. För vissa yrken finns det dock ett antal 'öronmärkta' enheter som man placerar på Stridsvana.

Man får erfarenhetskryss för varje strid där man besegrat minst en motståndare. Det enda som krävs är att man utsatt sig för viss fara eller lärt sig något nytt. Som vanligt bestämmer spelledaren när rollpersonen skall få chans att höja Stridsvana. Om rollpersonen har färdighetsnivå 0 (noll) så höjs Stridsvana automatiskt till nivå 5 (fem) – inget erfarenhetsslag är då nödvändigt (men erfarenhetskrysset måste tas bort).

Stridsvana används för att beräkna två viktiga värden som används i strid – nämligen VINIT (Vinna INITiativ) och Insikt. VINIT är rollpersonens chans att få övertag i strid. Exakt hur VINIT fungerar kan läsas i kapitlet om strid. Den andra underfärdigheten är Insikt, som är rollpersonens förmåga att förutse vad motståndaren kommer att göra och att snabbt anpassa sig till denna nya information. Även detta värde beskrivs i mer detalj i kapitlet om strid. Både VINIT och Insikt måste räknas om varje gång Stridsvana höjs.

Stridvana ger också kunskap om olika vapen, exempelvis hur mycket skada de orsakar. Svårigheten är Ob3T6 att känna till vapen från den egna kulturen, svårigheten ökar med +Ob1T6 från andra kulturer.

Observera att färdigheten Stridsvana kan användas som ersättning för Krigsföring, men bara i mindre strider eller småskaliga situationer. Svårigheten då Stridsvana används istället för Krigsföring blir en nivå svårare (+Ob1T6) i dessa situationer.

Färdigheten Stridsvana kan med fördel även användas i andra situationer än just strid. Stridsvana är egentligen, trots namnet, en rollpersons förmåga att tänka klart i stressade och pressade situationer. Stridsvana kan användas för att avgöra saker som till exempel om rollpersonen skall lyckas försöka förbinda en sårad kamrat när de båda åker på en flotte i en vild fors utan att drabbas av panik, eftersom de hör vattenfallet som bara kommer närmare och närmare. En tjuv med hög Stridsvana lyckas antagligen snabbare få upp ett lås under stress (till exempel om vakterna närmar sig) än en tjuv som är minst lika bra på dyrka men som har låg eller som helt saknar Stridsvana. Stridsvana ger dessutom en fingervisning om hur stresstålig rollpersonen är.

Supa [TÅL/2]

Specialiseringar: <specifika drycker>, hävning…

Supa är en färdighet som används när rollpersonen dricker alkohol, för att ta reda på hur bra rollpersonen tål detta och vilket uppförande som för ett grovt alkoholintag medför. I vissa kulturer (bland annat dvärgarnas) är personer som kan dricka kopiösa mängder alkohol respekterade och beundransvärda. Ofta innebär det också att om man har en hög färdighetschans i Supa så kan man också uppföra sig även när man är alkoholpåverkad.

Alkoholintag ger upphov till långtidsutmattning. Exakt hur mycket långtidsutmattning som erhålls från olika drycker och hur detta intag påverkar rollpersonen finns beskrivet i reglerna om alkoholpåverkning på sidan 189. För att se hur pass berusad en rollperson blir skall slag för Supa slås varje gång ett dryckeskärl med alkoholhaltig dryck inmundigas. Svårigheten sätts lämpligen lika hög som den svårighetsökning som erhålls från Utmattningssektionen. Utöver detta modifieras svårigheten beroende på en rad omständigheter som anges i tabell 4-25.

Situation	Modifikation
Grundsvårighet	Utmattning*
Klen kroppsbyggnad	+Ob2T6
Svag kroppsbyggnad	+Ob1T6
Kraftig kroppsbyggnad	–Ob1T6
Massiv kroppsbyggnad	–Ob2T6
Dricker på fastande mage	+Ob1T6
Dvärg	–Ob1T6
Tirak	–Ob1T6
Människokvinna	+Ob1T6
Barn	+Ob1T6

* Avser den svårighet som anges i Utmattningssektionen.

Tabell 4-25: Svårigheter och modifikationer för färdigheten Supa.

Söka [(PSY+SYN)/4]

Specialiseringar: visitera, lönndörrar, fällor, dolda ting, hus, ruiner, grottor…

Färdigheten Söka används för att *aktivt* finna dolda ting, för att visitera personer eller genomsöka platser för att upptäcka vad som inte är direkt synligt. Spelledaren bör i de flesta fall slå slaget för färdigheten för att inte röja information som rollpersonen inte vet om.

Det finns två olika sätt att använda färdigheten Söka. Den första och enklaste metoden är att spelledaren själv bestämmer vilken svårighet slaget för söka har. Den andra metoden används om någon person har gömt något med färdigheten Gömma. Effekten från Gömma-slaget används då i ett aktivt motståndsslag mot färdigheten Söka.

Svårigheten för Söka beror i huvudsak på vegetation och ljusförhållanden eller klädernas utseende då man visiterar. Om slaget fumlas bör spelledaren ge felaktig eller missvisande information.

Om rollpersonen försöker upptäcka saker på längre avstånd så är det lämpligt att istället använda färdigheten Speja. Attributen SYN och HÖR används då rollpersonen passivt försöker upptäcka saker, som att exempelvis undgå att blir överraskad av en fiende eller undvika att gå på en fälla.

Undervisning [PSY/2]

Specialiseringar: <specifika färdigheter>.

Detta är färdigheten används när man skall förmedla sina kunskaper till andra i hopp om att mottagarna skall lära sig något. Denna färdighet beskrivs i mer detalj i reglerna om erfarenhet på sidan 81.

För att lyckas med att undervisa så måste läraren lyckas med slag mot Undervisning. Svårigheten för detta slag beror på hur många elever som undervisas samtidigt och vilka resurser läraren har i fråga om exempelvis undervisningsmaterial. För en ensam elev är det lätt (Ob2T6) att lyckas. Se tabell 4-26 för svårigheter beroende på klassens storlek samt modifikationer för kvaliten på undervisningsmaterialet.

Lyckas slaget för Undervisning så får samtliga elever chans att höja färdigheten genom ett förbättringsslag (normal förbättringsslag med Ob3T6). Blir slaget perfekt får eleverna två förbättringsslag istället för ett. Misslyckas slaget mot Undervisning så räknas undervisningen som träning, vilket innebär att förbättringsslaget slås med Ob2T6 istället för Ob3T6. Fumlas slaget så lär sig eleverna ingenting.

Antal elever i klassen	Svårighet
Ensam elev	Ob2T6
2–10 elever	Ob3T6
11–30 elever	Ob4T6
31+ elever	Ob5T6
Mycket bra undervisningsmaterial	–Ob1T6
Inget undervisningsmaterial	+Ob1T6

Tabell 4-26: Svårigheter och modifikationer för färdigheten Undervisning som funktion av hur stor lärarens klass är.

Undvika [RÖR/2]

Specialiseringar: avståndsundvika, ducka, sidosteg, gå bakåt, hoppa…

Undvika är en färdighet som oftast används i strid. Den kan även användas för att exempelvis undvika fallande klippblock eller en rasande tjur. Regler om hur man använder färdigheten Undvika i försvarsmanövrer finns i kapitlet om strid.

Väderkännedom [0]

Specialiseringar: sjöväder, bergsväder, ökenväder, oväder, regn…

Man kan inte bestämma vilket väder man skall få med denna färdigheten, utan man kan enbart försöka förutspå vilket väder man kommer att få. Att spå vädret en timme framåt är normalsvårt (Ob3T6), att spå vädret sex timmar framåt är svårt (Ob4T6) och att spå vädret 24 timmar framåt är mycket svårt (Ob5T6). Eventuellt kan spelledaren låta svårighetsslaget bli en nivå enklare (–Ob1T6) om rollpersonen lider av reumatism.

Värdera [BIL/2]

Specialiseringar: vapen, rustningar, metaller, ädelstenar, konstverk, pälsverk, smycken, slavar, vin, djur…

Denna färdighet används för att värdesätta föremål. Spelledaren slår slaget dolt. Lyckas slaget får rollpersonen reda på det exakta värdet inom en 10% felmarginal, uppåt eller nedåt. Om slaget misslyckas bör det värde rollpersonen får vara 10% fel för varje negativ effekt slaget fick. Fumlar spelaren kan värdet vara hur fel som helst.

Växtlära [0]

Specialiseringar: grödor, träd, örter, svamp, rötter, bär…

Med denna färdighet kan rollpersonen hitta örter, svamp eller rötter i naturen. Färdigheten ger också kunskaper om vad en växt kan användas till, om den är ätlig och hur vanligt förekommande den är.

Överlevnad [PSY/2]

Specialiseringar: skog, stäpp, tundra, öken, djungel, träsk, berg, hav, hitta vatten, göra upp eld, <specifikt område>…

Denna färdighet ger kunskaper om hur man överlever utan tillgång till proviant i olika terrängtyper. Färdigheten ger också kunskaper i vilka faror som kan finnas i terrängen, hur man gör upp eld, var man kan hitta dricksvatten och vilka växter som är ätliga.

Det är upp till spelledaren att avgöra svårighetsgraderna för varje specifik situation. Det krävs normalt bara lätta slag för att överleva i vildmark, men om man befinner sig i ogästvänlig terräng kan det bli svårare.

Det krävs normalt ett slag per dygn för att överleva i vildmark. Om det är en grupp som försöker överleva i terrängen så behöver bara den med den högsta färdigheten i Överlevnad lyckas för att hela gruppen skall klara sig detta dygn. Svårigheten för slaget ökar även med gruppens storlek – är det fler än fem individer i gruppen så ökar svårigheten med en nivå

(+Ob1T6), är det fler än tio ökar svårigheten med två nivåer (+Ob2T6) och så vidare.

Om slaget för Överlevnad misslyckas får man Ob3T6 poäng Långtidsutmattning (markeras med vertikala streck i Utmattningssektionen). Ett fumlat slag för överlevnad kan få katastrofala följder – rollpersonen får dubbelt så mycket utmattning som vid ett misslyckat slag. Om någon annan person i gruppen lyckas med ett slag för Överlevnad så reduceras det fumlade slaget till ett misslyckat.

Terräng & situation	Svårighet
Skog, Slätt	Ob2T6
Djungel, Stäpp, Hav	Ob3T6
Berg, Träsk	Ob4T6
Öken, Tundra	Ob5T6
Kraftig nederbörd	+Ob1T6
Extrem temperatur	+Ob1T6
Grymt extrem temperatur	+Ob2T6
Stor grupp (fler än fem individer)	+Ob1T6
Mycket stor grupp (för var femte individ över fem stycken)	+Ob1T6
Bra utrustning	–Ob1T6
Gruppen rör sig inte utan söker hela dagen efter föda	–Ob1T6
Någon i gruppen lyckas med Jaga	–Ob1T6
Rollpersonen har medfört mat så att mat inte är ett av problemen	–Ob1T6
Rollpersonen har medfört vatten så att vatten inte är ett problem	–Ob1T6

Tabell 4-27: Svårigheter och modifikationer för att lyckas med färdigheten Överlevnad.

Övertala [(PER+PSY)/4]

Specialiseringar: argumentation, förhandla, retorik, ljuga, köpslå, muta, <specifikt ämne>...

Övertalningsteknik används när man vill övertyga andra personer. Färdigheten Övertala ger rollpersonen förmågan att lägga fram argument på ett sådant sätt att samtalspartnern ändrar åsikt eller gör som rollpersonen vill. Färdigheten kan användas för att argumentera, hålla tal, ljuga, köpslå och muta (det är inte nödvändigt att färdigheten är specialiserad i någon av dessa riktningar).

Argumentation: Då man argumenterar med en samtalspartner som har en annan åsikt slår man ett aktivt motståndsslag med sin egen färdighetschans i Övertala mot samtalspartnerns färdighetschans i Övertala. Svårigheten beror på hur kraftigt åsikterna går i sär, men för det mesta är svårigheten normal (Ob3T6) för båda parterna. Om någon sida försöker argumentera för en ståndpunkt som är felaktig så kan spelledaren utan att tveka öka svårigheten ensidigt (det vill säga den ena parten får högre svårighet än den andre).

Retorik: Då man försöker övertyga en eller flera passiva åhörare så slår man ett aktivt motståndsslag mot åhörarnas PSY, VIL eller någon lämplig kunskapsfärdighet. Vad som skall användas beror på ämnet och om man använder logik, känsla eller information som primärt sätt att övertala. För talaren beror svårigheten på hur nära åhörarnas åsikter ligger talarens. Svårigheten för åhörarna är för det allra mesta normal (Ob3T6).

Ljuga: Färdigheten Övertala kan användas för att ljuga övertygande. Oftast kan man ljuga utan att bli genomskådad men i kritiska skeden krävs ett aktivt motståndsslag med sin färdighetschans i Övertala mot åhörarens PSY. Svårigheten för den som ljuger beror på hur komplicerad lögnen är. Svårigheten för åhöraren beror på hur insatt åhöraren är i ämnet eller situationen. Som regel är dock svårigheten normal (Ob3T6) för båda parterna.

Köpslå: När priset är osäkert kan färdigheten Övertala användas för att Köpslå. Observera att det bara är möjligt att köpslå då priset är möjligt att sänka, till exempel på basarer och hos gatuförsäljare. De flesta hantverkare och gillesmedlemmar har som regel fasta priser. Det normala försäljningspriset finns angivet i prislistorna i kapitlet om utrustning. Tänkt dock på att de verkliga priserna kan påverkas av tillgång och efterfrågan. Det är brukligt på många håll att börja köpslåendet långt i från det verkliga priset. Då priset börjar komma ner i rimliga proportioner så slår man ett aktivt motståndsslag med de både parternas färdighetschans i Övertala. Svårigheten är i de allra flesta fall normal (Ob3T6), men kan modifieras av ett antal omständigheter, exempelvis om någon part är desperat eller om extremt utbud eller efterfrågan råder. Den som vinner får modifiera priset till sin fördel med 5% för varje poäng som den relativa effekten blev. Priset kan dock aldrig modifieras med mer än 50% – med andra ord så räknas inte relativa effekter högre än 10 eller lägre än –10. Ett perfekt slag innebär att den andre automatiskt går med på erbjudet pris. Ett fummel innebär att man själv automatiskt går med på den andres pris. Skulle båda få ett perfekt slag jämför man effekten som vanligt. Skulle båda fumla vägrar båda att ha med den andre att göra.

Muta: Att muta människor är ett bra sätt att ta sig fram i den korrumperade miljön som präglar stora delar av Mundana, speciellt det Jargiska Kejsardömet. Nästan alla människor har ett pris. Det gäller bara att komma fram till hur högt det är. De flesta människor vill inte kännas vid att de tar emot mutor. Därför är därför viktigt att dölja mutan på något diskret sätt. Den som har högt färdighetschans i Övertala är expert på att hitta diskreta sätt. För att lyckas muta någon krävs ett aktivt motståndskrav med Övertala mot något av den mutades attribut, karaktärsdrag eller färdighet. Spelledaren bestämmer vilket värde som skall användas – lämpligt kan vara att använda VIL, PSY, karaktärsdraget Heder eller färdigheten Övertala. Svårigheten för den som försöker muta beror på hur mycket pengar som ges. Några typiska mutor finns angivna i kapitlet med Utrustning – dessa har normal svårighet (Ob3T6). Om mutan dubblas så blir det lätt (Ob2T6) och om mutan femfaldigas så blir det mycket enkelt (Ob1T6). För den mutade så är svårigheten normal (Ob3T6) i de flesta fall, men den kan bli högre om det är stor risk att bli avslöjad eller om straffet för mutor är högt. Ett misslyckande innebär att mutan avböjs. Ett fummel innebär att den man försöker muta vidtar åtgärder – exempelvis kontaktar stadsvakten, ropar på hjälp eller anmäler det till sin överordnade.

HANTVERKSFÄRDIGHETER

De vanligaste hantverksfärdigheterna beskrivs i detta avsnitt. Det finns en färdighet för varje typ av hantverk. Hantverksyrken beskrivs också i kapitlet om yrken på sidan 59. Listan med olika hantverk tar upp de i Mundana vanligt förekommande hantverk, men det finns naturligtvis fler hantverk än vad som beskrivs i detta avsnitt.

<Hantverk> [0]

Specialiseringar: <specifik produkt>...

Det finns en färdighet för varje typ av hantverk. Exempelvis så är Gjutare och Grovsmed två olika hantverksfärdigheter. Exakt hur varje färdighet används är upp till spelledaren. Den enda tumregeln är att kvaliten på ett arbete beror på hantverkarens färdighetschans och vilken effekt hantverkaren får när han tillverkar föremålet.

Bagare: Färdigheten används för att baka olika sorters bröd, kakor och bakelser samt för att göra sötsaker. Misslyckade slag kan exempelvis leda till att bakverken inte jäser tillräckligt eller att de blir brända.

Bläckmakare: Färdigheten Bläckmakare används för att tillverka tusch och bläck. Färdigheten kan också användas för att tillverka tillbehör som bläckhorn, läskpapper och bläckpennor.

Bokbindare: Färdigheten används för att binda ihop lösblad till böcker samt för att tillverka och utsmycka hållbara pärmar som skyddar boken. Färdigheten kan också användas för att tillverka skriftrullar.

Bryggare: Denna färdighet används för att brygga öl, mjöd och svagdricka.

Brännare: Färdigheten används för att jäsa och destillera sprit. Färdigheten kan också användas för att bränna och krydda vin till starkvin.

Byggare: Färdigheten används för att konstruera och dimensionera byggnader, avlopp, broar och vägar. Observera dock att själva byggandet av dessa konstruktioner inte omfattas av färdigheten.

Bågtillverkare: Denna färdighet används för att tillverka armborst och pilbågar. För tillverkning av pilar används dock hantverksfärdigheten Piltillverkare.

Båtbyggare: Färdigheten används för att bygga mindre båtar och kanoter. Färdigheten ger dessutom kunskap om hur man tillverkar rigg och åror. För större fartyg och skepp används färdigheten Skeppsbyggare.

Färgare: Färdigheten används för att färga tyger, textilier och läder. Hantverksfärdigheten Färgare kan också användas för att tillverka textilfärg

Garvare: Färdigheten används för att förbereda skinn, läder och råhudar för vidare bearbetning.

Gjutare: Färdigheten används för att gjuta exempelvis kärl, byttor och kittlar i brons, koppar, tenn eller järn. Naturligtvis kan man gjuta även andra (mer ovanliga) metaller. Färdigheten kan också användas för att framställa legeringar, exempelvis brons och mässing.

Glasblåsare: Färdigheten används för att blåsa glas, både för flaskor, dricksglas och för fönster. Färdigheten ger också kunskaper hur man framställer glasmassa av sand och andra kemikalier.

Gobelängvävare: Färdigheten används för att väva och brodera tygtapeter, draperier, gardiner och gobelänger.

Graverare: Färdigheten används för att gravera glas och metallföremål. Färdigheten ger också kunskaper i hur man etsar glas och metall.

Grovsmed: Färdigheten används för att tillverka exempelvis plogar, vagnshjul, ankare, krokar och spik. För tillverkning av vapen och rustningar och för guldsmide används dock speciella hantverksfärdigheter.

Guldsmed: Färdigheten används för att utföra klensmide i guld och silver samt för att utföra inläggningar och för att fästa ädelstenar.

Hovslagare: Färdigheten används för att smida hästskor och för att sko hästarhovar.

Instrumentbyggare: Färdigheten används för att bygga olika sorters musikinstrument – exempelvis lutor, trummor eller flöjter. Färdigheten specialiseras ofta mot en eller flera instrumenttyper.

Juvelerare: Färdigheten används för att slipa ädelstenar till färdiga juveler. Färdigheten kan också användas för att bedöma juvelers kvalitet och till viss utsräckning deras värde.

Kalligraf: Denna färdighet används för att utföra skönskrift, illustrationer och illumineringar. Färdigheten ger också kunskaper i hur man förgyller med bladguld.



Kistmakare: Färdigheten används för att tillverka allt från små kistor och skrin till större lådor och begravningskistor. Materialet är vanligen trä men även metall förekommer.

Korgflätare: Färdigheten används för att tillverka korgar, burar och andra förvaringskärl. Vanliga material för korgflätning är rotting och vide.

Krukmakare: Färdigheten används för att tillverka olika sorters keramik – allt från muggar, tallrikar och krus till krukor, vaser och amforor.

Körsnär: Färdigheten används för att sy klädesplagg i skinn, och päls. Vanliga plagg som tillverkas i päls är kappor och mössor. Typiska plagg i skinn är jackor och byxor.

Lampmakare: Färdigheten används för att tillverka lyktor, lanternor, oljelampor och glödlådor.

Ljusstöpare: Färdigheten används för att tillverka vax- och talgljus.

Låssmed: Färdigheten används för att tillverka olika sorters lås och nycklar till dessa lås.

Lädermakare: Färdigheten används för att tillverka finare läderartiklar, som exempelvis handskar, bälten och väskor. För att tillverka skor används dock hantverksfärdigheten Skomakare.

Mattknytare: Färdigheten används för att knyta mattor. Mattorna kan ha allt från enkla mönster till med mer avancerade mönster med bilder och scenerier.

Mjölnare: Färdigheten används för att slå kornen från agnarna, mala säd till mjöl och sedan sikta mjölet.

Murare: Färdigheten används för att bygga väggar och murar med sten eller tegel. Färdigheten kan också användas för att lägga stenplattor, mosaik och för att tillverka cement och tegel. För att hugga passande stenar krävs dock färdigheten Stenhuggare.

Myntslagare: Färdigheten används för att tillverka mynt. Detta sker vanligen genom att slå mynten med en stans så att bilder och text präglas på myntets båda sidor.

Målare: Färdigheten används för att måla både väggar och målningar. Dessutom ger hantverksfärdigheten kunskaper om hur man tillverkar och blandar färger avsedda för dessa ändamål.

Nätknytare: Färdigheten används för att tillverka fiskenät och fiskeredskap.

Pergamentmakare: Färdigheten används för att tillverka pergament av skinn, papyrus av gräs eller papper av lump. Färdigheten ger också kunskap om hur man färgar papper.

Piltillverkare: Färdigheten används för att tillverka pilar till både bågar och armborst.

Repslagare: Färdigheten används för att tillverka rep, linor, trossar och kablar. Hantverksfärdigheten kan också användas för att laga rep och för att splitsa ihop rep.

Rustningssmed: Färdigheten används för att tillverka metallrustningar som till exempel ringbrynjor eller metallskenor. För att tillverka vapen används hantverksfärdigheten Vapensmed.

Sadelmakare: Färdigheten används för att tillverka sadlar, tyglar, packväskor till riddjur samt ok och selar till dragdjur

Segelmakare: Färdigheten används för att skära till och sy segel till segelfartyg och båtar.

Skeppsbyggare: Färdigheten används för att bygga stora havsgående skepp, samt rigg och andra utrustningsdetaljer. För mindre båtar och kanoter används dock hantverksfärdigheten Båtbyggare. Observera att färdigheten Skeppsbyggare bara omfattar kunskaper om hur ett fartyg skall konstrueras – inte hur de delarna tillverkas. För detta ändamål krävs exempelvis färdigheterna Segelmakare, Timmerman, Grovsmed och repslagare.

Skomakare: Färdigheten används för att tillverka skor och stövlar, vanligtvis i skinn eller läder. Denna hantverksfärdighet är nära besläktad med hantverksfärdigheten Lädermakare.

Skräddare: Färdigheten används för att sy kläder, som till exempel tunikor, byxor, mantlar och ibland även hattar. För att tillverka tyg krävs dock färdigheten Vävare.

Skulptör: Färdigheten används för att utforma konstföremål av sten, metall eller lera. Observera att andra hantverk är nödvändiga för att exempelvis gjuta och hugga sten.

Slaktare: Färdigheten används för att förbereda, slakta och stycka djur på bästa sätt.

Snickare: Färdigheten används för att snickra möbler, inredningsdetaljer, utensiler och så vidare. För träsniderier används dock som regel hantverksfärdigheten Träsnidare.

Spegelmakare: Färdigheten används för att planslipa glas och försilvrar det. Hantverksfärdigheten omfattar även tillverkning av bronsspeglar.

Stenhuggare: Färdigheten används för att hugga sten så att de passar för vidare användning. Färdigheten ger också kunskap om hur man hugger stenstayer. För att formge statyer behövs dock hantverksfärdigheten Skulptör.

Timmerman: Färdigheten används för att anlägga bjälkar, stolpar och takstolar vid exempelvis husbygge. Färdigheten ger också kunskap om egenskaper hos timmer och vad det är lämpligt till.

Träsnidare: Färdigheten används för att utföra fina snickeriarbeten, snida utsmyckningar i trä och för att tillverka träskulpturer för olika ändamål. Träsnidare tillverkar till exempel skedar, trämuggar och trätallrikar.

Tunnbindare: Färdigheten används för att bygga och binda tunnor av olika storlekar.

Vagnbyggare: Färdigheten används för att tillverka vagnar och kärror. Färdigheten ger också kunskaper om hur man tillverkar hjul och slädar.

Vapensmed: Färdigheten används för att smida vapen av metall. Färdigheten ger också kunskaper om hur man härdar och slutbehandlar för att få vassa och starka vapen.

Vinjäsare: Färdigheten används för att tillverka vin av frukt, vanligen druvor. Färdigheten ger kunskaper om druvor och deras kvalitet, hur man pressar druvor, jäser och lagrar vin.

Vävare: Färdigheten används för att väva tyger och enklare vävda mattor. För mattknytning måste dock hantverksfärdigheten Mattknytare användas.

SPRÅKFÄRDIGHETER

Språkfärdigheter delas in i dels färdigheter för talat språk och dels färdigheter för skriftspråk. De två typerna av språkfärdigheter skiljer sig åt på flera punkter, men de har också mycket gemensamt. Noteras bör också att varje språk är en separat färdighet.

<Språk> [PSY/0]

Specialiseringar: <specifik dialekt>, ordförråd, vältalighet…

En språkfärdighet ger kunskaper om hur man talar och förstår ett visst språk. Observera att det finns en färdighet för varje språk. Hur bra man talar språket beror på vilken färdighetschans man har. En person som har språket som sitt modersmål bryter aldrig, även om personen kanske talar väldigt dåligt eller har en kraftig dialekt. Tabell 4-28 ger en ungefärlig bild av hur bra rollpersonen talar språket.

Rollpersonens färdighetschans i språk påverkar ibland andra färdigheter där tal måste användas. Rollpersonen måste ha minst färdighetschans fem i ett språk för att alls kunna använda några kommunikationsbaserade färdigheter. Är färdighetschansen i språket lägre än kommunikationsfärdigheten så används färdighetschansen för språket istället för kommunikationsfärdigheten.

Om man försöker göra sig förstådd på ett besläktat språk så blir det en nivå svårare (+Ob1T6). Dessutom är det nödvändigt att slå svårighetsslag för varje uttalande som skall göras.

Nivå	Ungefärlig förmåga	Brytning*
5	Grammatisk kunskap saknas, mycket litet ordförråd	Mycket kraftig brytning. Knappt förståeligt.
6–7	Stora brister i grammatiken, litet ordförråd.	Kraftig brytning. Svårt att förstå.
8–10	Brister i grammatiken, klent ordförråd.	Svag brytning, Ganska lätt att förstå.
11–14	Inga brister i grammatiken, normalt ordförråd.	Svårt att höra någon märkbar brytning
15–16	Skicklig språkbrukare, med stort ordförråd.	Ingen brytning.
17–18	Mycket skicklig språkbrukare, med mycket stort ordförråd.	Ingen brytning. Kan dock använda andra dialekter.
19+	Extremt skicklig språkbrukare som behärskar i princip alla ord.	Ingen brytning. Kan använda andra dialekter perfekt.
* Gäller ej modersmål. Dialekt kan dock förekomma.		

Tabell 4-28: Ungefärlig förmåga för språkfärdigheter.

<Skrift> [0]

Specialiseringar: <specifika skrivstilar>, läsa, skriva, kopiera, diktering, brevskrivning, textning…

En skriftfärdighet ger kunskaper om hur man skriver och läser ett visst skriftspråk. Det är skillnad på talspråk och skrift. Ett skriftsystem kan användas med flera talspråk, men man måste förstå talspråket för att kunna skriva eller läsa det med ett givet skriftsystem. Observera att det finns en färdighet för varje typ av skriftspråk. Det finns ett flertal olika skriftspråk, men de vanligaste bland människor är de thalaskiska och jargiska alfabeten. Alver och dvärgar har sina egna skriftspråk. I de flesta skriftspråk finns det sällan några rigida stavningsregler – man kan skriva som det låter. Dessutom används samma skriftspråk vanligen för att nedteckna olika talade språk.

Avsaknaden av stavningsregler för de flesta medför att en läsare som regel inte klarar av att läsa utan att röra på läpparna. Detta leder i sin tur till att mindre bildade och vidskepliga personer lätt uppfattar detta som ett tecken på magi. Som regel är det en nivå svårare (+Ob1T6) att läsa utan att röra på läpparna.

För att kunna läsa eller skriva en text krävs det att rollpersonen behärskar både det aktuella skriftspråket samt det talade språket. Då färdighetsslag skall göras används den färdighetsnivå som är lägst av talspråket och skriftsystemet. Det finns ett undantag – de så kallade ideografiska skriftsystem. Dessa skriftsystem har ett tecken eller symbol för varje ord eller begrepp. Kan man ett ideografiskt skriftsystem behöver man inte kunna själva talspråket för att förstå det.

Exempel:

Kiyona kan talspråken Sabriska 12 och Thalaskisk skrift 8. Om hon hittar en text skriven med thalaskiska tecken och med sabriskt talspråk räknas hennes färdighetschans som 8 – det lägsta värdet av Thalaskisk skrift 8 och Sabriska 12.

Vanliga språk i Mundana

De vanligast förekommande språken som talas runt om Mundana beskrivs i detta avsnitt.

Ashariska: Ashariska är en kraftig dialekt av den lägre jargiskan. Ashariskan har en mängd olika underdialekter beroende på var man befinner sig. (Besläktad med Lägre jargiska.)

Faliska: Cirefalierna har sitt egna språk som heter faliska. Det är en gammalt språk som har komplicerade grammatiska regler. Språket är svårt att lära sig och få icke-cirefalier får ens chansen.

Felya sanari: Felya sanari kan närmast motsvaras med högalviska och är den mest melodiska dialekten. Den talas av Sanari, Thism, Kiriya och en hel del Pyar. (Besläktad med Felya alarina och Felya nari.)

Felya nari: Felya nari är den korthuggna alviska språk som används av Henéa. Den känns ofta mer 'primitiv' då man har kapat bort en hel del ord som inte behövs. (Besläktad med Felya sanari och Felya alarina).

Felya alarina: Felya alarina är den näst största alviska dialekten och används av Léaram i Alarinn. Dialekten kännetecknas av sina rullande 'r'-ljud och att man ofta ersätter 'k'-ljud med 'ach'-ljud. (Besläktad med Felya sanari och Felya nari).

Kejserlig jargiska: Kejserlig jargiska är ett språk som knappast används av andra än präster, ädlingar, byråkrater och lärda. (Besläktad med Lägre jargiska.)

La'itha: Misslorna har sitt lite sjungande glada språk som bara de själva förstår och ytterst få utomstående försöker ens lära sig det - vem behöver kunna misslespråk? Dock så bevarar misslorna sitt egna språk, även om de kanske inte används så mycket.

Lägre jargiska: Lägre jargiska är det språk som talas av alla som lever i det jargiska kejsardömet. Det finns en mängd olika dialekter som är förvridna av lokala ord, främmande ord och facktermer. (Besläktad med Kejserlig jargiska, Ashariska.)

Rukh: Dvärgarna har ett mycket fast och reglerat språk. Språket är effektivt och mycket rakt på sak utan en massa artighetsfraser (dvärgarna använder i stället kroppsspråk för sådant). Många utomstående icke-dvärgar som har studerat språket finner dess okänslighet vara ganska påträngande, vilket gör att man även måste förstå dvärgarns mentalitet.

Sabriska: Sabriska är ett av de två stora förhärskande språken på det Östra halvklotet. Orsaken till sabriskans stora spridning är Consabers oerhört omfattande kolonisering och handelskontakter. Sabriska används ofta som juridiskt och ekonomiskt språk. Dessutom är de flesta uttryck inom sjöfarten lånade från sabriskan. (Besläktad med Tokon.)

Sakhra: Tirakernas egna språk, som inte låter som något annat. Språket är ganska fattigt men språket bygger på hur man betonar de olika orden. Morrningar och väsanden är en del av språket - vilket gör det svårt att förstå för icke-tiraker.

Thalaskiska: Thalaskiska talas i Thalamur som också är thalaskiskans ursprungsland. Consaber övergav sina egna sabriska runor till förmån för det mer smidiga thalaskiska skriftsystemet.

Tokon: Tokon är ett gammalt språk som talas av tokonbarbarerna i Consaber. Språket har annars ganska liten spridning. (Besläktad med Sabriska.)

Vanliga skriftsystem i Mundana

Det finns ett flertal olika skriftspråk, men de vanligaste bland människor är de thalaskiska och jargiska alfabeten. Alver och dvärgar har sina egna skriftspråk. Utöver det nedan beskrivna skriftspråken finns en stor mängd forntida skriftspråk, som i princip är utdöda om man bortser från textfragment och andra likartade lämningar.

Coloniska skrift: Ett forntida skrift som fortfarande används.

Ebhronitisk skrift: Dominerande på östra halvklotet.

Falisk skrift: Skriftspråk som används av cirefalierna.

Felya-nai: Idiografiskt skriftspråk som används av alver.

Jargisk skrift: Används i området från Jargien till Asharina.

Rukh: Dvärgiska runor.

Thalaskisk skrift: Används i hela Rhung-Alari-området.

VAPENFÄRDIGHETER

Det finns flera olika vapenfärdigheter, där varje färdighet kan användas för en grupp av vapen. Exempelvis är alla svärd i en grupp med den tillhörande vapenfärdigheten Svärd. Alla vapenfärdigheter kan användas för att utföra anfallsmanövrer och försvarsmanövrer. Vapenfärdigheterna ger dessutom kunskaper om hur man brukar sitt vapen i strid och hur man underhåller det. Färdigheten innefattar också kunskap om hur man snabbt och effektivt drar sitt vapen, från till exempel en svärdsskida.

Vapenfärdigheter

I detta avsnitt beskrivs de vanligast förekommande vapenfärdigheterna. Varje färdighet kan användas för att hantera en grupp av liknande vapen. Liksom andra färdigheter går det bra att specialisera vapenfärdigheter. Det finns alltid en specialisering mot varje vapen i vapengruppen.

Eftersom många vapenfärdigheter är likartade så går det i många fall att använda en viss vapenfärdighet för att använda ett vapen i en annan grupp av vapen. Svårigheten att använda en besläktad vapenfärdighet istället för den ordinarie är en nivå högre (+Ob1T6). Vilka färdigheter som är besläktade anges under beskrivningarna av varje vapenfärdighet samt i tabell 4-29. Exempelvis kan man med en svårighetsökning på +Ob1T6 använda färdigheten Svärd för att hugga med en yxa.

Armborst [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Lätt armborst, Tungt armborst, Dubbelarmborst, Krell-Spaz.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Båge.

Båge [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Kortbåge, Långbåge, Hornbåge, Noloinbåge, Serinebåge.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Armborst.

Dolk [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Dolk, Kniv, Sahlam, Huggkniv.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Svärd, Kastkniv.

Kastklubba [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Bumerang, Kastklubba.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Kastyxa, Klubba, Slunga.

Kastkniv [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Kastkniv

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Dolk, Kastyxa, Kastklubba.

Kastspjut [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Kastspjut, Pilum.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Spjut.

Kastyxa [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Kastyxa, Frakka.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Yxa, Kastkniv, Kastklubba.

Kedjevapen [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Stridsslaga, Stridsgissel.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Klubba.

Klubba [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Klubba, Påk, Stridsklubba, Morgonstjärna, Stridshammare, Storhammare, Krell-Zar, Binderakkhammare.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Kedjevapen, Yxa, Stav, Kastklubba.

Lans [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Tornerlans, Stridslans, Riddarlans.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Spjut.

Sköld [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Bucklare, Liten rundsköld, Stor rundsköld, Riddarsköld, Välvd sköld, Långsköld.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): inga.

Slunga [0]

Vapen & specialiseringar: Bola, Slunga, Stavslunga.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Kastklubba.

Spjut [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Spjut, Jaktspjut, Pik.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Stångvapen, Stav, Lans, Kastspjut.

Stav [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Trästav, Zoriánstav.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Klubba, Spjut, Stångvapen.

Stångvapen [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Hillebard, Jarg-bila, Eyrenklyvare, Ishani.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Spjut, Lans, Stav.

Svärd [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Kortsvärd, Stridssvärd, Niamh, Slagsvärd, Storsvärd, Lelldorin, Carwelan, Gûrdersvärd, Tiraksabel, Melorsvärd, Kraggsvärd, Lyfali.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Dolk, Yxa, Klubba.

Yxa [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Handyxa, Vedyxa, Bredyxa, Zhand-yxa, Dubbelyxa, Stridsyxa, Storyxa, Stridshacka, Tirakkrok, Krell-Hirkharz, Krell-Kharz.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Svärd, Klubba, Kastyxa.

Slagsmål [RÖR/2]

Vapen & specialiseringar: Slag, Spark, Bett, Skallning, Knä, Armbåge, Greppa, Tackla. Ytterligare naturliga vapen finns på sidan 10 i Monster & varelser.

Besläktade färdigheter (+Ob1T6): Undvika.

Vapenfärdigheter	Grundchans	Besläktade färdigheter (med +Ob1T6)
Armborst	RÖR/2	Båge
Båge	RÖR/2	Armborst
Dolk	RÖR/2	Svärd, Kastkniv
Kastklubba	RÖR/2	Kastyxa, Klubba, Slunga
Kastkniv	RÖR/2	Dolk, Kastyxa, Kastklubba
Kastspjut	RÖR/2	Spjut
Kastyxa	RÖR/2	Yxa, Kastkniv, Kastklubba
Kedjevapen	RÖR/2	Klubba
Klubba	RÖR/2	Kedjevapen, Yxa, Stav, Kastklubba
Lans	RÖR/2	Spjut
Sköld	RÖR/2	–
Slagsmål	RÖR/2	Undvika
Slunga	0	Kastklubba
Spjut	RÖR/2	Stångvapen, Stav, Lans, Kastspjut
Stav	RÖR/2	Klubba, Spjut, Stångvapen
Stångvapen	RÖR/2	Spjut, Lans, Stav
Svärd	RÖR/2	Dolk, Yxa, Klubba
Yxa	RÖR/2	Svärd, Klubba, Kastyxa

Tabell 4-29: Sammanställning över de vanligaste vapenfärdigheterna. I tabellen anges dessutom grundchanser och besläktade vapenfärdigheter.

KAPITEL FEM

STRID



Tzorcelan såg de gula stirrande ögonen, hur de observerade honom, varje steg han tog och varje rörelse han gjorde. Tempelriddaren Tzorcelan höll sig på behörigt avstånd från det stinkande grottrollet som sakta närmade sig med ett förvridet hångrin. Tzorcelan backade samtidigt som han ansträngde sig för att behålla lugnet.

Cerec Tzorcelan uppfattade i ögonvrån hur de övriga kamraterna fortfarande kämpade för sina liv – Jac kämpade tjoande med två tiraker, Kharzim blockerade ett vilt anfall från en trukh med sin sköld, Drevegan utkämpade vad han förmodligen trodde var hans livs sista strid och den fege trollkarlen Maxander satt uppkrupen i ett närbeläget träd.

Tzorcelan insåg situationens allvar samtidigt som grottrollet gav i från sig ett isande vrål. Den vrålande besten höjde en trädstam i ett tvåhandsgrepp och störtade fram – men Tzorcelan var beredd och rullade vigt åt sidan, förbi trollet och högg till med full kraft i bestens lår. Trollet skrek högt av smärta, vände sig om och missade åter igen tempelriddaren som hejdlöst hade kastat sig bakåt. Tzorcelan tog sig snabbt på fötter, hela tiden med svärdet riktat mot trollet.

”Vid Cirza!” utstötte Tzorcelan samtidigt som han rusade emot trollet som inte hann uppfatta vad som hände innan han hade det vassa svärdet till hjaltet i sitt bröst. Tzorcelan kände hur trollets blod forsade över honom och han hörde det onaturliga lätet då luften lämnade bestens lungor. Tzorcelan släppte taget om svärdet och tog snabbt två steg tillbaka – beredd för nästa utfall. Trollet lyfte blicken, tittade ofokuserat på Tzorcelan, tog ett stapplande sista steg mot honom och vrålande gurglande i raseri. Cerec Tzorcelan var dock beredd och tog kyligt ett undvikande steg åt sidan då trollet föll tungt till marken.

GRUNDLÄGGANDE STRIDSREGLER

Livet är inte ofarligt – i Mundana lever många förvisso ett fredligt och lugnt liv, men för många andra är livet kort, otrevligt och brutalt. Problemet är att det alltid finns individer som inte vill eller kan lösa sina problem med några andra medel än våld. I en såpass primitiv värld som Mundana kommer förmodligen rollpersonerna att dras in i stridigheter. Därför beskrivs här ett detaljerat och realistiskt system för att simulera strid mellan personer och även mellan personer, djur och monster.

Att lära sig stridsreglerna

Eons stridsregler är uppdelade i två delar – dels de *grundläggande stridsreglerna* och dels de *avancerade stridsreglerna*. De grundläggande stridsreglerna innehåller alla de nödvändiga reglerna för att genomföra en hyfsat realistisk och snabb strid.

Vill spelledaren ha ytterligare realism kan de avancerade stridsreglerna användas, men spelledaren bör tänka på att genomförandet av striderna både blir mer komplicerad och kommer att ta mer tid. Det bästa sättet att komma igång med stridssystemet är att börja med de grundläggande reglerna och efter hand ta in avancerade stridsregler allt efter behov.

En del regler är markerade som frivilliga och dessa bör enbart användas då man behärskar de ordinära, grundläggande reglerna. Det är spelledarens sak att välja vilka frivilliga regler som skall användas. Det är dock lämpligt att informera spelarna om vilka regler som används så att osämja inte uppstår.

Stridens indelning

För att kunna hålla reda på vad som händer i en strid är det nödvändigt att dela upp striden i rundor och manövrer. Uppdelningen görs för att få bättre koll på vad som sker under händelsefyllda moment då rollpersonerna agerar under tidspress. Speciellt i stressiga situationer är det bra att få överblick över det kaos som karaktäriserar de flesta strider.

Rundor

Stridens förlopp är uppdelat i korta tidsenheter som kallas *rundor*. Varje runda motsvarar ungefär fyra sekunder. Femton rundor motsvarar alltså en minut. När spelledaren anser det nödvändigt börjar man dela upp tiden i rundor. Man skall inte se rundan som en begränsning för vad man kan göra, utan mer som ett sätt att få lite ordning på striden.

Manövrer

Under en runda hinner varje deltagare utföra en (eller flera) *manövrer* som exempelvis anfall, parering och förflyttning.

I de grundläggande reglerna kan en rollperson bara utföra en manöver per runda. Möjligheten att göra flera manövrer är en frivillig regel som behandlas i de avancerade stridsreglerna.

Det är viktigt att observera skillnaden mellan rundor och manövrer. En runda är en tidsenhet som gäller för samtliga deltagare i striden – medan en manövrer är en handling som en deltagare kan utföra en eller flera av under loppet av en runda.

Avstånd

Det finns tre olika avstånd som man kan befinna sig på i närstrid. Dessa är *fri*, *öppning* och *involverad*. Avstånden är inte strikt definierade i någon 'längdenhet', utan motsvarar snarare de stridandes inbördes position.

Fri: Är man *fri* har man ingen fiende inom närstridsavstånd och man är fri att handla utan inblandning eller påverkan från andra. Innan en strid börjar befinner sig parterna nästan alltid på detta avstånd. Rollpersoner som använder avståndsvapen anses vara på avståndet fri ända tills någon anfaller dem.

Öppning: Står man däremot på *öppning* är man stridsberedd och man har minst en fiende som kan tänkas anfalla en. På detta avstånd cirklar man ofta runt varandra för att hitta en blotta.

Involverad: Avståndet *involverad* innebär att man är inbegripen i vild närstrid mot minst en fiende.

Står man på avstånden *fri* respektive *öppning* kan man ganska fritt förflytta sig utan att bli anfallen. Man kan dessutom fritt förflytta sig mellan avstånden *fri* och *öppning* – fast givetvis måste man kunna förflytta sig den nödvändiga sträckan. Är man däremot *involverad* måste man bli av med motståndaren för att kunna förflytta sig utan risk.

Innan striden börjar

Innan en strid påbörjas finns det ett antal övervägande som måste göras med avseende på avstånd och gruppering.

Det första som spelledaren måste avgöra är vilket avstånd parterna befinner sig på. Det absolut vanligaste är att avståndet är *fri*, men i vissa speciella situationer kan avståndet starta direkt på *öppning*.

Efter lite manövrerande på avstånden *fri* eller *öppning* kommer det att med största sannolikhet framgå vem som tänker strida mot vem. Detta kallas för att dela in striden. Om spelledaren upptäcker att en persons manövrer kommer att påverka en kamp mellan två andra personer kan det vara aktuellt med den frivilliga regeln Relativt Initiativ (se nedan).

Avståndsstrid sker dock på avståndet *fri*. Avståndsanfall sker alltid på detta avstånd, även om båda parter skjuter (eller kastar) mot varandra.

Öppna striden

När någon vill starta striden kallas det att denna person *öppnar striden*. För att få öppna krävs det att rollpersonen är på öppningsavstånd.



Då striden öppnas slår man ett aktivt motståndsslag mot 'Vinna Initiativ' (VINIT) för de två stridande. Svårigheten är normal (Ob3T6) för båda motståndarna. Den med högst effekt vinner initiativet och blir *anfallare*. Den andre blir då *försvarare*. Blir den relativa effekten noll vinner den med högst Stridsvana initiativet.

Då bara en person väljer att öppna striden får denne en nivå enklare (–Ob1T6) på sitt VINIT-slag.

Regeln om att öppna striden måste alltid användas då någon av de stridande försöker komma in på avståndet *involverad* – det finns inget annat sätt att sätta i gång en närstrid. Att öppna en strid räknas inte som någon manöver. Observera att man inte behöver öppna striden för att använda avståndsvapen. Däremot kan det hända att man måste använda sig av relativt initiativ för att se vad som inträffar först i en strid (se regler om relativt initiativ).

Springa iväg

Då man befinner sig på avstånden *öppning* och *fri* kan man välja att springa iväg från sin motståndare om man vill. Om någon väljer att springa iväg istället för att öppna så går detta före alla försök att öppna. Eventuella öppningsförsök från motståndare går alltså automatiskt om intet.

Om motståndaren bestämmer sig för att förfölja så får den som började springa ett försprång på halva sin Förflyttning

Definitioner

Runda: Den tid som går medan man slåss i Eon delas upp i *rundor*. En runda är vanligen fyra sekunder lång, men längden kan variera något.

Manöver: En *manöver* är en aktivitet som exempelvis kan omfatta förflyttning, anfall eller försvar. Det finns en stor mängd manövrer som både anfallaren och försvararen kan välja.

Initiativ: Om försvararen lyckas med sitt slag för VINIT (Vinna INITiativ) i rundans inledning vinner försvararen *initiativet* och blir anfallare i den pågående rundan. Motståndaren (som i de flesta fall var anfallare tidigare) får finna sig i att bli försvarare under den pågående rundan. VINIT beräknas med följande formel: (RÖR/2 + Stridsvana) / 2.

Relativt initiativ: För att avgöra vem av anfallarna som agerar först så jämför man effekten på deras VINIT-slag. Detta kallas *relativt initiativ*. Den med högst effekt manövrerar först.

Anfallare: Den rollperson som har initiativet under rundan kallas *anfallare*. Anfallaren kan välja mellan olika anfallsmanövrer, antingen genom närstrid eller genom avståndsstrid. Närstrid delas i sin tur in i obeväpnad och beväpnad närstrid.

Försvarare: Den rollperson som förlorat initiativet kallas *försvararen*. Försvararen väljer mellan ett antal försvarsmanövrer, exempelvis parering, blockering, undvika och motanfall.

Avstånd: I närstrid kan de stridande befinna sig på tre olika avstånd från varandra: *fri* då man står på säkert avstånd från sin fiende, *öppning* då man lätt kan starta striden och *involverad* då man håller på att strida med motståndaren.

Räckvidd: Varje avståndsvapen har ett antal olika *räckvidder* som beskrivs med en speciell räckviddskod, exempelvis 5-35-70-180m, som består av fyra räckvidder med stigande svårighet. Räckvidderna är i ordning: *Kort* (Ob2T6), *Normalt* (Ob3T6), *Långt* (Ob4T6) och *Mycket långt* (Ob5T6).

Förflyttning: Under en runda gäller speciella regler för *förflyttning*. Rollpersonen kan förflytta sig normalt upp till två meter per runda utan att det räknas som en manöver. Rollpersonen kan använda en manöver per runda för att ta sig fram en sträcka motsvarande rollpersonens Förflyttning. Rollpersonen kan använda hela rundan till att springa upp till Förflyttning × 2 meter, men då kan inga andra manövrer utföras. Har man sprungit rundan innan kan rollpersonen även spurta Förflyttning × 3 meter.

Skada: Om ett anfall lyckas och försvaret misslyckas utsätts försvararen för *skada*. Pansar kan dock hindra skada från att drabba försvararen. Mer om skada finns i kapitlet om skador & läkning.

(räknat i meter). Därefter använder man reglerna om förflyttning för att se hur långt man kommer och hur det inbördes avståndet förändras.

Om den flyende väljer att vända sig om och möta sin förföljare innan förföljaren hinner ikapp, så gäller ordinarie regler för att öppna striden (båda motståndarna får naturligtvis som vanligt välja om de vill försöka öppna). Observera att den som sprang iväg inte får försöka springa iväg en gång till innan man slår VINIT.

Om förföljaren hinner upp den flyende så blir förföljaren automatiskt anfallare (inga nya försök att börja springa kan utföras av den upphunna personen).

FASER

För att underlätta för spelarna och spelledaren är rundan regeltekniskt indelad i ett antal olika *faser*. Det finns fyra olika faser där olika aspekter av deltagarnas handlingar behandlas: *Initiativfasen* där de olika deltagarnas initiativ avgörs, *Redogörelsefasen* där spelarna och spelledaren bestämmer vilka manövrer som rollpersonerna och spelledarpersonerna skall försöka utföra, *Manöverfasen* där det avgörs vilka manövrer som lyckas (om de avancerade reglerna används så avgörs även om någon får insikt) och *Slutfasen* då övriga manövrer, samt bokföring utförs. Efter slutfasen påbörjas en ny runda som inleds med en ny Initiativfas.

Rundans uppdelning i faser

Faserna är en abstrakt uppdelning av vad som händer parallellt under rundan. och alltså inte någon slags detaljerad tidsindelning.

Eftersom en hel del resultat är beroende av tidigare faser och tidigare manövrer, är det lämpligt att utföra de olika sakerna som ingår i fasen i den ordning som anges i tabellen nedan.

Initiativfasen

Initiativfasen är till för att definiera vem som är anfallare och vem som är försvarare. Initiativet i en strid ligger kvar hos den som vann det ända tills försvararen lyckas vinna tillbaka initiativet. För att försvararen skall vinna initiativet måste man slå under eller lika med ett speciellt värde 'Vinna Initiativ' som förkortas VINIT. Detta värde beräknas enligt: (RÖR/2 + Stridsvana) / 2. Som regel har VINIT-värdet beräknats redan då rollpersonen skapades.

Om slaget lyckas vinner försvararen initiativet och blir anfallare under nästa runda. I annat fall ligger initiativet kvar hos motståndaren. På detta sätt kan initiativet och titlarna försvarare och anfallare växla mellan de stridande under stridens gång. Observera att försvararen inte behöver försöka vinna initiativet om försvararen inte vill. En anfallare har dessutom alltid rätt att byta till försvarare, men bara direkt efter det att alla VINIT-slag har gjorts i Initiativfasen.

Svårigheten för VINIT-slaget beror på vilken manöver anfallaren utförde rundan innan. Svårigheten och modifikationen för de olika manövrerna finns angivna i tabell 5-1. Samtliga modifikationer i tabellen kan kombineras med varandra. I de avancerade reglerna finns fler situationer som kan påverka svårigheten (se även tabell 5-2).

De olika faserna

Initiativfas
- Försvararen slår VINIT-slag
- Anfallare respektive försvarare definieras
- Relativt initiativ (specialsituation)

Redogörelsefas
- Försvararen väljer manöver (ev. i hemlighet)
- Anfallaren väljer därefter manöver

Manöverfas
- Förflyttning för samtliga deltagare
- Anfallaren slår för manöver
- Anfallaren kontrollerar insiktschans [Frivillig regel]
- Försvararen slår för manöver
- Försvararen kontrollerar insiktschans [Frivillig regel]

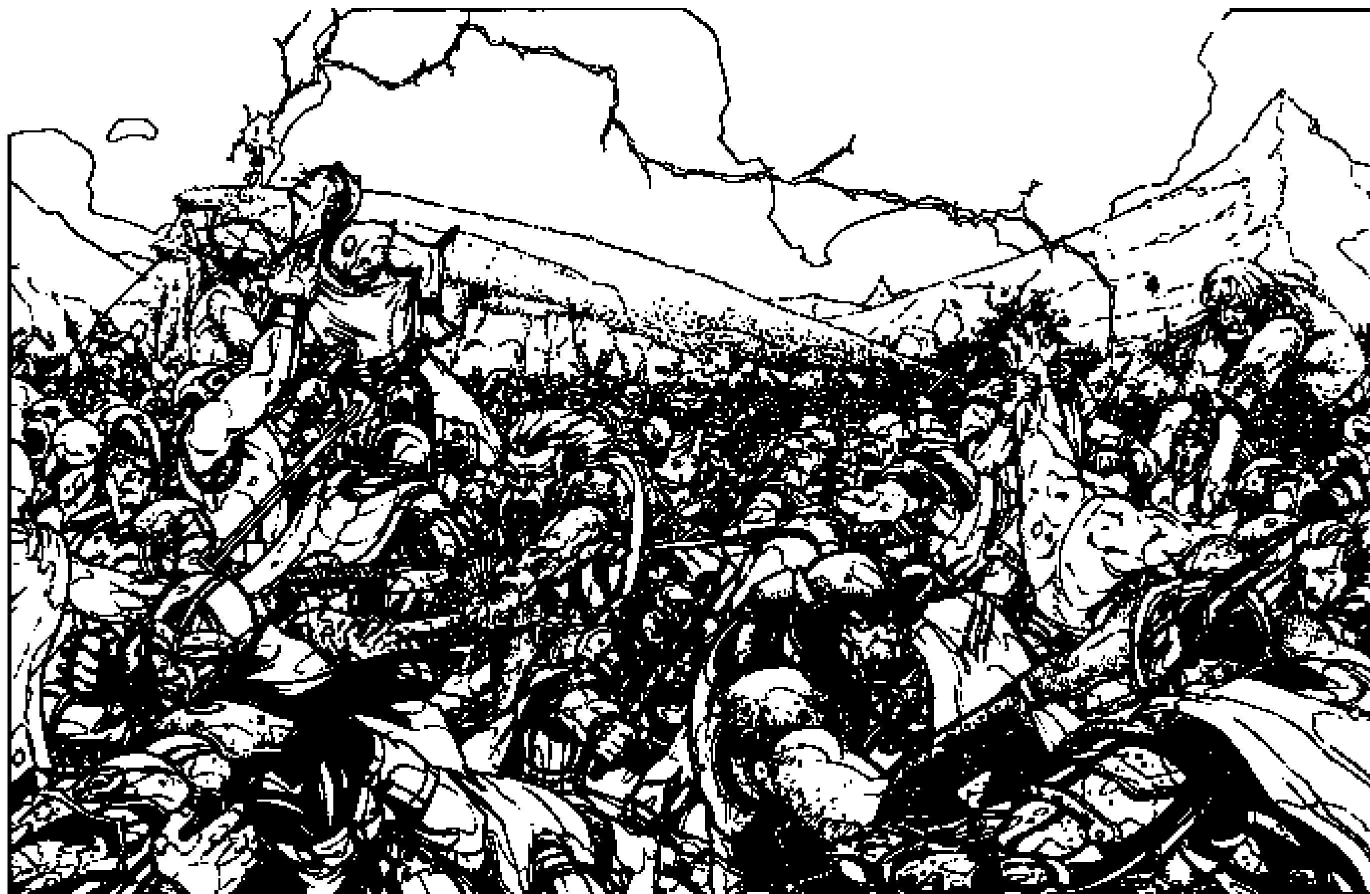
Slutfas
- Övriga manövrer och händelser

Situation (vid VINIT-slag)	VINIT-svårighet
Öppna strid (relativt initiativ)	Ob3T6
Motståndaren avstår från att öppna	–Ob1T6
Kraftfullt anfall från motståndaren*	Ob2T6
Normalt anfall från motståndaren*	Ob3T6
Snabbt anfall från motståndaren*	Ob4T6
Är överraskad	+Ob2T6
Är skadad	+'Smärta'
Är utmattad	+'Utmattning'
Är i numerärt underläge	+Ob1T6
Har numerärt övertag	–Ob1T6
Raserianfall [Frivillig regel]	–Ob1T6
* Avser motståndarens anfall i den förra rundan.	

Tabell 5-1: Svårighet för VINIT-slaget.

Insikt (avancerade regler)	VINIT-svårighet
Har Insikt	–Ob1T6
Motståndaren har Insikt	+Ob1T6
Båda har insikt	ingen mod.

Tabell 5-2: Svårighet för VINIT-slaget beroende på insikt (observera att insiktsreglerna ingår i de avancerade stridsreglerna.



Räkna ut effekten av VINIT-slaget om det behövs! Effekten kan behövas ibland, särskilt vid relativt initiativ eller om man använder de avancerade stridsreglerna.

Observera att en individ som har fått en eller fler *extraskador* under föregående runda automatiskt blir försvarare på grund av skadan – denne får alltså inte slå något VINIT-slag om personen var försvarare. Var han istället anfallare blir han automatiskt försvarare

Flera motståndare

Det är ett välkänt faktum att det är fruktansvärt svårt att slåss mot flera fiender på en gång. Så är det även i Eon. Om man har två eller fler fiender så får man en nivå svårare (+Ob1T6) att vinna initiativet (då man är försvarare). På liknande sätt får alla på den sidan som har det numerära övertaget en nivå lättare (–Ob1T6) att vinna initiativet (om de är försvarare). Man gör ett VINIT-slag mot varje anfallare.

Observera att man aldrig kan vara anfallare och försvarare samtidigt mot samma motståndare. Däremot kan man vara anfallare mot en motståndare och försvarare mot en annan motståndare.

Om det förhåller sig så att det finns flera anfallare i en grupp av stridande så agerar den anfallare med högst relativt initiativ först. Se regler om relativt initiativ.

En rollperson som har blivit anfallare kan alltid välja att byta till försvarare, vilket kan vara fördelaktigt i vissa riskabla situationer, till exempel då man har mer en än motståndare.

I det fallet att det finns två motståndare som båda är försvarare (mot varandra) då anses de återigen ha kommit ut på öppningsavstånd. Detta innebär att någon av de två motståndarna måste öppna striden igen för att striden skall fortsätta.

Initiativförlust som följd av skador

Om en stridande någon gång under rundan tar en *extraskada* så kommer rollpersonen automatiskt att förlora chansen att vinna initiativet i nästa runda. Dessutom förlorar man initiativet under innevarande runda och kan då inte utföra anfallsmanövrer.

Observera att bara för att man förlorar initiativet på detta sätt så leder det inte automatiskt till att motståndaren vinner initiativet – motståndaren måste slå som vanligt (om motståndaren var försvarare).

Relativt initiativ

Om det finns flera anfallare i en strid kan det vara av intresse att veta vem som anfaller först. I sådana situationer använder man regeln om relativt initiativ, som innebär att turordningen mellan de olika anfallarna bestäms av effekten som respektive anfallare fick på sitt VINIT-slag. Den med högst effekt manövrerar först. Blir resultatet lika agerar anfallarna exakt samtidigt.

Ett annat fall där det ofta är nödvändigt att använda relativt initiativ är då man använder avståndsvapen eller magi som kan påverka ett annat förlopp (det vill säga en anfallare). I detta fall kan det vara nödvändigt att slå ett VINIT-slag. Man kan dock strunta i slag för relativt initiativ för avståndsvapen i många fall – exempelvis då man skjuter på försvarare.

Exempel:

Både Jac och Tzorcelan öppnar striden genom att anfalla grottrollet Naug som fridsamt sitter och äter på Jacs före detta häst. Jac och Tzorcelan slår sina VINIT-slag samtidigt som Naug först slår ett VINIT-slag mot Jac och sedan ett VINIT-slag mot Tzorcelan. Naug får +Ob1T6 på båda VINIT-slagen för att han är i numerärt underläge. Jac och Tzorcelan får −Ob1T6 eftersom de är fler. Naug lyckas med VINIT-slaget mot Jac, vilket betyder att Jac är försvarare och Naug är anfallare i den första striden. Mot Tzorcelan misslyckas Naug med sitt VINIT-slag, vilket innebär att Tzorcelan är anfallare och Naug försvarare i den andra striden. I detta läge kan Naug överväga att byta till att bli försvarare, men eftersom grottroll knappast tänker speciellt mycket i strid så anfaller Naug blint. Detta innebär att både Naug och Tzorcelan blir anfallare (även om de är fiender) och Jac blir ensam försvarare. För att avgöra vem av Naug eller Tzorcelan som agerar först så används relativt initiativ – det vill säga att den med högst effekt på sitt VINIT-slag manövrerar först.

Förenklad turordning

I vissa situationer är det noga att ta reda på i vilken ordning alla manövrer utförs – men det vanligaste är att det inte spelar så stor roll i vilken ordning de utförs. I det senare fallet rekommenderar vi att man går i en bestämd ordning som är enkel att komma ihåg, till exempel från vänster till höger bland spelarna vid spelbordet.

Redogörelsefasen

Under redogörelsefasen bestämmer man exakt vad anfallare och försvarare skall göra under rundan. Försvararen börjar att i hemlighet välja en eller flera försvarsmanövrer. Detta bör ske hemligt om det exempelvis är en spelledarperson det är frågan om. Därefter väljer anfallaren en eller flera anfallsmanövrer.

Möjligheten att välja flera manövrer är en frivillig regel som tas upp i de avancerade stridsreglerna.

I de grundläggande stridsreglerna kan man välja tre varianter av anfall: kraftfullt, normalt eller snabbt.

Ett kraftfullt anfall gör mer skada, men man öppnar sig mer så att motståndaren får lättare att ta initiativet. Ett snabbt anfall gör mindre skada, men man skyddar sig mer och motståndaren får svårare att överta initiativet. Ett normalt anfall är en kompromiss mellan ett kraftfullt och ett snabbt anfall.

Försvararen har på liknande sätt flera möjligheter. Försvararen kan parera, blockera, undvika eller göra ett motanfall.

Pareringen utförs med ett vapen eller händerna. Blockeringen utförs med en sköld. Undvika innebär att man exempelvis duckar eller hoppar åt sidan. Ett motanfall görs som ett vanligt anfall, med det förbehållet att det inträffar efter att anfallaren har utfört sin anfallsmanöver.

Manöverfasen

Under manöverfasen utför man den (eller de) manövrer som valts under redogörelsefasen. De viktigaste momenten är förflyttning, anfall och försvar.

Förflyttning kan ske i olika hastigheter. Normal förflyttning hindrar inte rollpersonen, medan snabb förflyttning räknas som en manöver. Språng och spurt tar hela rundan i anspråk.

Anfalls- och försvarsmanövrer utförs genom att man slår en viss svårighet mot en lämplig stridsfärdighet. Oftast är det en vapenfärdighet eller en stridsteknik som används, men med lite konstruktivt (eller destruktivt?) tänkande kan man använda nästan vilken färdighet som helst för att skada sina motståndare.

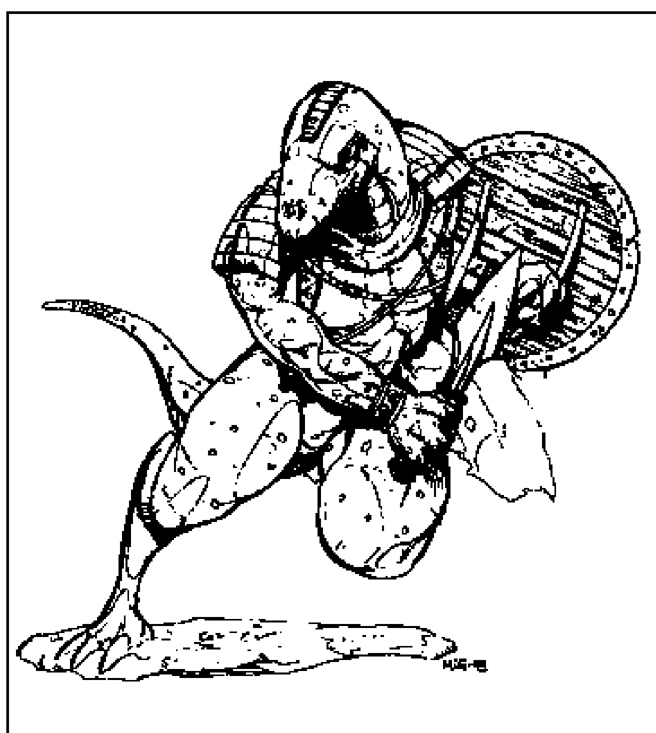
Om man använder de avancerade stridsreglerna så kontrolleras även Insikt under manöverfasen. Insikts-regeln används för att se om den stridande lyckas förutse motståndarens manövrer och på så sätt får enklare att vinna initiativet.

Förflyttning i strid

All förflyttning i en strid utförs innan de övriga manövrerna. Om man är involverad i en strid gäller speciella regler för att ta sig bort från motståndaren (någon av manövrerna 'Reträtt!' eller 'Flykt!' krävs för att komma undan).

Normal förflyttning: Normal förflyttning i en strid räknas inte som en manöver. En rollperson kan alltid förflytta sig gående (eller småspringande), upp till två meter. Man kan alltså gå och göra manövrer samtidigt.

Snabb förflyttning: Rollpersonen kan i stridens hetta förflytta sig snabbare genom att springa korta stycken. Man får då använda högst en manöver för att ta sig fram snabbare. Manövern motsvarar då en förflyttning upp till rollpersonens Förflyttning meter. Observera att endast en manöver kan användas för att förflytta sig snabbt varje runda. Att använda en extra manöver till att springa innebär att alla andra manövrer som utförs i rundan blir en nivå svårare (+Ob1T6). Denna grundläggande regel är ett specialfall av de avancerade reglerna som reglerar flera manövrer. Mer detaljerade regler för flera manövrer finns i de avancerade stridsreglerna. Se tabell 5-3 för mer information om olika typer av förflyttning.



Om rollpersonen använder hela rundan till att springa blir förflyttningen högre eftersom man då anses fått upp farten. Den totala förflyttningen är då lika med Förflyttning × 2 meter. Denna typ av förflyttning medför att man inte kan göra något annat under rundan.

Spurta: Om rollpersonen sprungit under den föregående rundan kan rollperson välja att spurta en hel runda. En spurt förflyttar rollpersonen Förflyttning × 3 meter varje runda. Man kan inte göra något annat (än möjligtvis flämta) när man spurtar.

Övrigt: Rollpersonen kan utöver dessa förflyttningssätt ta sig fram krypande, ålande eller gående baklänges. Dessa typer av förflyttning räknas som manövrer (på samma sätt som då man förflyttar sig *snabbt*) och ger två meters förflyttning.

Observera att man måste välja vilken typ av förflyttning som skall användas under rundan – endast en typ är tillåten. Man kan exempelvis inte förflytta sig normalt (2 meter) samtidigt som man förflyttar sig snabbt, springande eller krypande.

Tänk dessutom på att både utmattning och smärta kan minska FÖR. För mer info om detta se sidan 180.

Metod	Sträcka	Svårighet
Normalt	0–2 m	±0
Baklänges	0–2 m	+Ob1T6*
Krypa/åla	0–2 m	+Ob1T6*
Snabbt	2–FÖR m	+Ob1T6*
Springa	FÖR–FÖR×2 m	Omöjlig**
Spurta***	FÖR×2–FÖR×3 m	Omöjlig**

* Dessa förflyttningar räknas som en handling. Man kan dock bara gör en förflyttningshandling per runda (men flera andra manvövrer).
** Manövrer omöjliga vid dessa förflyttningar.
*** Man måste ha sprungit eller spurtat i rundan innan.

Tabell 5-3: Sammanfattning av reglerna för förflyttning i strid.

Närstridsanfall

Närstrid kan antingen vara beväpnad eller obeväpnad. För att lyckas med en anfallsmanöver slår man ett svårighetsslag precis som för vilken färdighet som helst. Man använder den färdighet som gäller för den aktuella anfallsmanövern (ofta färdigheten för det aktuella vapnet).

Svårigheten beror på vilken manöver anfallaren gör. I de grundläggande stridsreglerna har närstridsanfall alltid en normal svårighetsgrad (Ob3T6). Anfallsmanövrerna beskrivs i stycket som behandlar anfallsmanövrer och anfallsvariationer. Om slaget lyckas har anfallaren träffat – förutsatt att försvararen inte lyckas försvara sig förstås! En träff medför vanligen att försvararen tar skada. Exakt vilken skada ens vapen ger och regler för rustningar finns i kapitlet Vapen & rustningar. I kapitlet Skador & läkning finns regler för hur skada fungerar.

I det grundläggande stridsreglerna finns det tre variationer på anfallsmanövrer – man kan anfalla kraftfullt, normalt eller snabbt. Ett *kraftfullt* anfall gör mer skada, men man öppnar sig mer så att motståndaren får lättare att ta initiativet. Ett *snabbt* anfall gör mindre skada, men man skyddar sig mer och motståndaren får svårare att överta initiativet. Ett *normalt* anfall är en kompromiss mellan ett kraftfullt och ett snabbt anfall. Om ingen anfallstyp väljs så anses anfallet *alltid* vara normalt. Anfallstyp går bara att välja för beväpnade och obeväpnade närstridsanfall – inte för greppmanövrer, tacklingar och vräkningar. I tabell 5-4 finns dessa regler sammanfattade.

Typ av anfall	VINIT*	Skada
Anfall, kraftfullt**	Ob2T6	Skada +Ob1T6
Anfall, normalt	Ob3T6	ingen modifikation
Anfall, snabbt**	Ob4T6	Skada –Ob1T6

* Avser den svårighet som kommer att gälla för *motståndarens* VINIT-slag i nästa runda.
** Dessa variationer är endast möjlig för beväpnade och obeväpnade närstridsmanövrer.

Tabell 5-4: Grundläggande svårigheter för VINIT.

Avståndsanfall

Avståndsanfall utförs med avståndsvapen, exempelvis pilbågar, spjut, kastknivar och stenar. Avståndsanfall kan ibland påverka andra stridanden, även om skytten inte själv är involverad och det kan därför vara nödvändigt att använda regeln om relativt initiativ – annars kan förenklad turordning med fördel användas.

Varje avståndsvapen har räckviddskod med en serie med Ob-slag. Ett lätt armborst har exempelvis följande räckviddsvärden: 5-35-75-175m. Dessa kallas i ordning *Kort*, *Normalt*, *Långt* och *Mycket långt*. De olika räckvidderna medför olika svårighet att träffa målet – lätt (Ob2T6), normalt (Ob3T6), svårt (Ob4T6) respektive mycket svårt (Ob5T6). I tabell 5-5 sammanfattas de svårigheterna för olika avstånd.

Träffar man sitt mål och om målet inte lyckas med något försvar mot avståndsanfall skall man slå för skada, den är också olika på olika räckvidder. Exakt vilken skada ens vapen ger finns angivet i vapentabellen. I skadekapitlet finns regler för kroppspansar och hur skada fungerar.

Att använda vissa typer av avståndsvapen har i många fall den nackdelen att det tar tid att ladda om. Detta gäller främst armborst: ett lätt armborst tar två rundor att ladda om och inte färrän i den tredje rundan kan man skjuta, ett tungt armborst tar hela tre rundor att ladda om och först i den fjärde rundan kan vapnet avfyras. För alla typer av bågar och andra typer av avståndsvapen gäller att man kan avfyra ett skott per runda.

Exempel:

Tzorcelan skall skjuta med sitt lätta armborst på en tirak. Tzorcelans armborst har räckviddskoden 5-35-75-175m. Tiraken står 100m bort, vilket innebär att tiraken befinner sig på räckvidden 'mycket lång' (75-175m). Svårigheten blir sålunda Ob5T6. Om tiraken står längre än 175 meter bort så skulle Tzorcelan inte kunna träffa med detta vapen.

Räckvidd	Svårighet
Kort	Ob2T6
Normalt	Ob3T6
Långt	Ob4T6
Mycket långt	Ob5T6

Tabell 5-5: Grundläggande svårigheter för avståndsanfall.

Greppanfall

En speciell typ av obeväpnade närstridsanfall är greppanfallet. Om rollpersonen lyckas med att greppa motståndaren kan rollpersonen börja utföra diverse greppmanövrer mot motståndaren, exempelvis Flytta, Välta och Kast. Se tabell 5-6 för en detaljerad sammanfattning. Den som är greppad kan på motsvarande sätt utföra vissa speciella Motgreppsmanövrer.

Då man greppat eller blivit greppad kan man dessutom utföra de flesta normala anfalls- och försvarsmanövrer (fast med svårighetsmodifikation). I tabell 5-7 finns ett antal motgreppshandlingar sammanfattade. Utförligare regler finns i beskrivningarna av de enskilda greppmanövrerna.

Greppmanövrer*	Svårighet
Släppa eget grepp **	Automatiskt.
Krossa motståndaren	STY med Ob3T6 mot TÅL med Ob3T6. Om slaget lyckas blir skadan Ob1T6+Grundskada (Kross).
Flytta motståndaren	Slagsmål med Ob3T6 mot (STY+TÅL)/2 alternativt mot Slagsmål med Ob3T6. Om slaget lyckas flyttas försvararen en meter.
Välta motståndaren	Slagsmål med Ob3T6 mot (STY+TÅL)/2 alternativt Slagsmål med Ob2T6. Om slaget lyckas ligger försvararen ner.
Kasta motståndare	Slagsmål med Ob3T6 mot (STY+TÅL)/2 alternativt Slagsmål med Ob1T6. Om slaget lyckas förloras alla grepp och försvararen tar Ob1T6 krossande skada.
Låsa motståndare	Slagsmål med Ob3T6 mot Slagsmål med Ob3T6. Om slaget lyckas så kan den låste inte utföra några manövrer förutom att försöka Slita sig loss.

* Dessa manövrer kan bara utföras av den som har ett grepp på motståndaren.
** Det eventuella grepp som motståndaren har tagit behålls. Man kan automatiskt släppa sitt eget grepp om sin motståndare. Om motståndaren i sin tur kopplat ett grepp måste man slita sig loss ur detta. Manövern kan användas både som anfallsmanöver och som försvarsmanöver.

Tabell 5-6: Sammanfattning av de olika greppmanövrerna.

Motgreppmanövrer*	Svårighet
Slita sig loss	STY med Ob3T6 mot STY med Ob3T6.
Greppa tillbaka	Automatiskt.
Greppa tillbaka bakåt	Slagsmål med Ob3T6.

* Dessa manövrer kan bara utföras av en person som är greppad. Manövrerna kan dessutom användas både som anfallsmanövrer och försvarsmanövrer.

Tabell 5-7: Sammanfattning av de olika motgreppmanövrerna.

Närstridsförsvar

Försvararen har flera möjligheter. Försvararen kan blockera, parera, undvika eller göra ett motanfall. Blockering utförs med sköld, parering och motanfall med ett vapen (eller händerna). I de grundläggande reglerna kan man bara utföra en (1) försvarsmanöver, men man kan däremot välja mot vem och när man skall utföra den (då man har mer än en motståndare).

Precis som anfallaren ska försvararen slå ett slag för sin färdighet för försvarsmanövern i fråga. Om försvararen lyckas med parera, blockera eller undvika har försvararen undgått anfallet och blir alltså inte skadad. Svårigheten för de flesta försvarsmanövrer är normal (Ob3T6), med det vanligt förekommande undantaget för blockering vars svårighet är Ob2T6. I de avancerade reglerna finns situationer som kan påverka svårigheten.

Motanfall

Försvararen har också möjlighet att göra ett Motanfall. Motanfall inträffar alltid efter anfallarens anfallsmanöver. Ett Motanfall görs som ett vanligt anfall (se ovan) fast som inträffar efter det att anfallarens anfall har genomförts. Om man lyckas med ett Motanfall skadar man förmodligen sin motståndare.

Avståndsförsvar

I vissa fall går det att försvara sig mot avståndsvapen. Det finns två sätt att försvara sig mot avståndsanfall. Det är antingen genom att *blockera* med en sköld eller genom att *undvika*. Man kan, om man avstår från resten av sina manövrer under rundan, försöka blockera med sin sköld. Kravet är att man ser skottet, annars kan man inte aktivt försöka försvara sig mot avståndsanfall.

Svårighetsgraden för att lyckas är Ob4T6 mot skjutvapen (pilbåge och armborst) och Ob3T6 mot kastvapen. Att blockera ett avståndsanfall med en bucklare (en liten sköld) är möjligt men det blir ytterligare en nivå svårare (+Ob1T6).

Man kan skydda sig mot en avståndsanfall, även om man inte har en sköld, genom att göra ett undvikande. Det kostar en manöver. Svårighetsgraden att lyckas med Undvika är Ob4T6 mot kastvapen och Ob5T6 mot skjutvapen.

Typ av avståndsförsvar	Svårighet
Blockera kastvapen	Ob3T6
Blockera skjutvapen	Ob4T6
Undvika kastvapen	Ob4T6
Undvika skjutvapen	Ob5T6

Tabell 5-8: Grundläggande svårigheter för olika avståndsförsvar.

Slutfasen

I slutfasen ökas rollpersonens utmattning och blodförlust (om rollpersonen blöder). Dessutom skall eventuella Dödsslag och Chockslag slås i slutfasen.

Alla övriga handlingar som inte direkt är stridsrelaterade utförs även i slutfasen, exempelvis färdigheter som Söka, Dyrka Lås eller Läkekonst. Dessutom avgörs all magi i slutfasen. Om så behövs kan relativt initiativ användas för magi, exempelvis om två magiker kastar besvärjelser på varandra.

AVANCERADE STRIDSREGLER

Det grundläggande stridssystemet är enkelt och snabbt och passar därför utmärkt för nybörjaren. Hastigheten och 'flytet' i spelet är högre prioriterat än taktiskt tänkande och realism. Detta gör att när man väl får kläm på hur stridsreglerna fungerar så vill man ofta ha mer realism och möjlighet att få in en del taktik i striden. Därför kommer här en samling med tilläggsregler och specialsituationer som gör striden betydligt mer realistisk. Spelledaren bestämmer naturligtvis, gärna i samråd med spelarna, vilka regler som skall användas.

Att lära sig de avancerade reglerna

Det kanske viktigaste att lära sig om man skall använda de avancerade stridsreglerna är vilka regler som finns. Bara man känner till en regel är det ofta ganska lätt att komma ihåg hur den fungerar.

Utmattning [Frivillig regel]

Varje gång rollpersonen utför en manöver, springer eller spurtar så blir rollpersonen utmattad. Varje poäng utmattning markeras med ett kryss i utmattningssektionen. Hur utmattning fungerar beskrivs i detalj på sidan 180. Se även tabell 5-9.

Varje anfallsmanöver eller försvarsmanöver som en rollperson utför ger en poäng (+1) utmattning. Om rollpersonen utför flera manövrer i en och samma runda så får rollpersonen alltså flera poäng utmattning i en och samma runda. Observera att även avståndsanfall ger utmattning.

Varje runda som rollpersonen springer så får rollpersonen en poäng (+1) utmattning. Om rollpersonen spurtar så får rollpersonen två poäng (+2) utmattning varje runda. Observera att utmattning från snabb förflyttning inte är det samma som utmattning från längre språngmarscher (om dessa bedrivs i mer kontrollerade former).

Övriga typer av förflyttning (exempelvis gå, snabb, krypa samt baklänges) ger ingen utmattning, men räknas inte heller som vila.

Exempel:
Jac springer i 15 rundor . Han har då fått 15 poäng utmattning. Därefter börjar Jac spurta – något som han håller på med i fyra rundor vilket ger honom ytterligare 8 poäng utmattning. Jac har nu totalt 23 kryss i utmattningssektionen.

Handling	Utmattning
Anfallsmanöver*	+1
Försvarsmanöver*	+1
Springa	+1
Spurta	+2
* Om man gör flera manövrer i en runda får man utmattning från varje manöver.	

Tabell 5-9: Utmattning för olika typer av förflyttning.

Snabbhetsindex [Frivillig regel]

Om man har ett längre och/eller snabbare vapen än sin motståndare så är detta en fördel i strid. För att symbolisera detta förhållande har varje vapen ett 'Snabbhetsindex' (förkortas SI). SI består av två värden som båda nästan alltid ligger i intervallet 1–5, där 1 är långsammast och 5 är snabbast. Lansar kan dock ha snabbhetsindex upp till 7.

Den första siffran används bara när striden öppnas och den andra siffran används när försvararen försöker vinna tillbaka initiativet.

Om man är greppad så sänks också alla SI till högst (2/2). Denna sänkning är temporär och varar bara så länge som man är greppad.

Den med högst SI har en fördel över sin motståndare när det gäller VINIT. Om man som försvarare har högre SI än motståndaren får man en nivå lättare (–Ob1T6) på VINIT. Om man som Försvarare har ett lägre SI än motståndaren får man en nivå svårare (+Ob1T6) på VINIT. Vid lika SI modifieras inte VINIT. Se tabell 5-10 för en sammanfattning.

Om båda stridande öppnar så räknas bara högre snabbhetsindex, det vill säga om A har lägre snabbhetsindex än B så får inte både A svårare *och* B lättare, utan B får det bara lättare eftersom han har ett högre snabbhetsindex.

Definitioner

Insikt: Om en rollperson får *insikt* innebär detta att motståndarens kommande avsikter är uppenbara. Insiktsreglerna ger ärrade gamla veteraner fördelar över oerfarna nybörjare.

Snabbhetsindex: Längre och/eller snabbare vapen har en fördel i strid som symboliseras med *Snabbhetsindex*. Snabbhetsindex förkortas SI och består av två värden som båda nästan alltid ligger i intervallet 1-5, där 1 är långsammast och 5 är snabbast.

Skadebonus: Ett tillägg till skadan, exempelvis då man är mycket skicklig med ett vapen.

Brytvärde: Brytvärde förkortas BRYT och är ett mått på hur mycket skada ett objekt tål innan det går sönder.

Styrkekrav: För att använda vapen utan att få det svårare krävs det att rollpersonens STY är högre än vapnets Styrkekrav, förkortas STYK.

Fattning: Olika vapen används med antingen en eller två händer. Fattningen för vapnet beskriver hur det måste eller bör hanteras.

Kroppsställning: Det finns tre olika grundläggande kroppsställningar man kan ha när man strider, de är: stående, knästående och liggande.

Utmattning: Ett mått på hur trött rollpersonen är. Utmattning kan ge upphov till svårighetsökningar.

Exempel:

Baron Tzorcelan öppnar en strid mot en av Dakatans palatsvakter. Baronen har sitt slagsvärd med SI (3/4). Palatsvakten använder en hillebard med SI (5/2). Tzorcelan väljer att öppna och då han har lägre SI än sin motståndare (3 är lägre än 5) får palatsvakten en nivå enklare (–Ob1T6) på sitt VINIT-slag – men vakten misslyckas ändå. När vakten sedan i början av runda två (nästa runda) som försvarare slår för VINIT har han nackdel av sitt långsamma och tunga vapen jämfört med baronens slagsvärd (2 är mindre än 4) och får således en nivå svårare (+Ob1T6) att lyckas med VINIT.

SI-förhållande	VINIT-modifiering
Högre Snabbhetsindex	–Ob1T6
Lägre Snabbhetsindex	+Ob1T6*
Lika Snabbhetsindex	±0
* Gäller ej då båda öppnar striden.	

Tabell 5-10: Hur skillnad i Snabbhetsindex (SI) påverkar VINIT.

Invänta öppning [Frivillig regel]

Att invänta öppning innebär att man avstår från att själv öppna då en motståndare öppnar. Detta leder till att motståndaren får en nivå enklare (–Ob1T6) på sitt VINIT-slag (se grundreglerna för mer information om öppning). Denna regel är avsedd att simulera den situation då man avvaktar för att hitta en blotta i motståndarens utfall.

Om man, trots att man inväntar öppning, lyckas vinna initiativet så får man en nivå enklare (–Ob1T6) på alla anfallsmanövrer under följande rundan. Svårigheten på övriga typer av manövrer påverkas ej.

Misslyckas man att vinna initiativet får man inga negativa (eller positiva) modifikationer. Denna regel kan bara användas då motståndaren väljer att öppna och inte under stridens gång.

Flera manövrer [Frivillig regel]

Det är fullt möjligt att göra flera manövrer under en och samma runda. En anfallare får bara välja extra anfallsmanövrer och en försvarare får bara välja extra försvarsmanövrer. Observera att anfallsvariationer och försvarsvariationer inte räknas som extra manövrer – dessa fungerar enligt egna specialregler.

Varje extra manöver som utförs ökar svårigheten för alla färdigheter, inklusive vapenfärdigheter, med +Ob1T6 under hela rundan. Två manövrer ger alltså +Ob1T6 på båda manövrerna och tre manövrer ger +Ob2T6 på alla tre manövrerna. Även snabb förflyttning är en manöver som ökar svårigheten. Extra anfallsmanövrer inträffar sist i manöverfasen.

Observera att Vila och Defensiv vila är två manövrer som inte kan kombineras med andra manövrer. Man kan inte heller springa eller spurta då man utför dessa två försvarsmanövrer. Vad det gäller avståndsanfall så kan man bara utföra ett sådant per runda och det går inte heller att kombinera med andra anfallsmanövrar.

Flera manövrer och insikt: Om man utför flera manövrer får man en chans till insikt för varje manöver som man gör svårighetsslag för. Det är dock bara de manövrer som är riktiga



stridsmanövrer – exempelvis får man ingen insiktschans då man använder en manöver för att springa. Man kan dock aldrig få mer än en insikt per runda. Även om man lyckas slå under insiktschansen med mer än ett manöverslag så ger detta alltså bara en insikt.

Flera manövrer och VINIT: Om en försvarare utsätts för flera anfall från en och samma motståndare under en runda blir VINIT nästa runda lika med den lägsta VINIT-svårigheten bland de utförda anfallsmanövrerna.

Insikt [Frivillig regel]

Alla personer har en så kallad Insiktschans. Insikt innebär att man förutser motståndarens avsikter och manövrer. Insiktsreglerna ger ärrade gamla veteraner fördelar över oerfarna nybörjare som kanske har bättre fysiska förutsättningar, men utför sina anfall så klumpigt och förutsägbart så man kan, som riddar Tzorcelan säger, ”anpassa sig timmar i förväg”.

En rollpersons Insiktschans baseras på PSY, SYN och Stridsvana och beräknas som: (PSY+SYN)/10 + Stridsvana/2.

Man gör inte något extra slag för Insikt, utan bara en koll med det ordinarie slaget för den valda manövern. På detta sätt snabbas striden upp. Om en försvarare någon gång slår under sin Insiktschans med sitt svårighetsslag för sin manöver har för-

svararen fått Insikt. En försvarare som har fått Insikt får en nivå lättare (–Ob1T6) på sitt VINIT-slag nästa runda.

Om en anfallare på samma sätt slår under sin Insiktschans har anfallaren fått Insikt – vilket ökar anfallarens möjligheter att utmanövrera försvararen nästa runda – försvararens VINIT blir en nivå svårare (+Ob1T6) nästa runda. Observera att det alltid är försvarens VINIT som modifieras – aldrig anfallarens.

Om båda slår under sin Insiktschans har båda insett vad motståndaren tänker göra och en form av jämviktsläge uppstår. VINIT modifieras inte.

Exempel:

Jac Vobar anfaller en gûrdertjuv utanför ett värdshus i Camard. Efter ett par rundors intensivt stridande är Jac försvarare och skall slå för att blockera gûrdens anfall. Blockeringens svårighet är Ob2T6 och när Jac slår för sin blockering blir tärningsslaget även under hans Insiktschans, vilket medför att han får en nivå lättare (–Ob1T6) att vinna initiativet (VINIT) i nästa runda.

Upprepade försvarsmanövrer [Frivillig regel]

De vanligaste typerna av försvarsmanövrer (nämligen Parering, Blockering och Undvika) kan man försöka göra mer än en gång under en runda under förutsättning att man valt manövern under Redogörelsefasen. Svårigheten ökar dock med +Ob1T6 per extra försvarsmanöver. Denna successiva svårighetsökning gäller för den extra manövern och alla efterföljande extra manövrer.

Vissa andra typer av försvarsmanövrer (nämligen Sidosteg, Gå bakåt, Ducka och Hoppa högt) kan man göra hur många gånger som helst under en runda utan någon svårighetsökning. Kraven är att man valt manövern under Redogörelsefasen och att man utför samma manöver i rad utan att utföra någon annan manöver emellan. Byter man försvarsmanöver så ökar svårighetsnivån för den nya manövern och alla efterföljande manövrer av denna sort med en nivå (+Ob1T6).

En tredje grupp av försvarsmanövrer (nämligen Motanfall, Försvararens vräka och Försvararens sköldstöt) får man inte utföra mer av än det antal man valt i Redogörelsefasen. Dessa manövrer kan man heller inte utföra som instinktiva försvarsmanövrer.

Flykt! och Vila är två speciella försvarsmanövrer som man högst får utföra en gång per runda. Naturligtvis måste man valt dessa manövrer i Redogörelsefasen.

Instinktiv försvarsmanöver [Frivillig regel]

Utöver att i redogörelsefasen välja flera olika försvarsmanövrer kan *både* anfallaren och försvararen under *manöverfasen* välja att göra så kallade *instinktiva försvarsmanövrer.* Dessa försvarsmanöver utförs då de behövs utan att de behöver ha valts i Redogörelsefasen. Observera att instinktiva försvarsmanövrer måste väljas innan man avgör om det hotande anfallet lyckas.

De försvarsmanövrer som kan utföras instinktivt är Parering, Blockering och Undvika, Sidosteg, Gå bakåt, Ducka och Hoppa högt. Observera att Motanfall, Försvararens vräka, Försvararens sköldstöt, Flykt och Vila inte är möjliga som instinktiva försvarsmanövrer.

En instinktiv försvarsmanöver räknas som en extra handling när det gäller svårighetsökning. Detta gäller även alla andra manövrer som följer efter den instinktiva manövern i den aktuella rundan. Dessutom förlorar den som utför en instinktiv försvarsmanöver *automatiskt initiativet* i nästföljande runda. Detta innebär att man blir försvarare utan att ha möjlighet att slå VINIT-slag. Observera dock att bara för att man förlorar initiativet på detta sätt så innebär det inte automatiskt att motståndaren (om denne var försvarare) blir anfallare – denne måste fortfarande klara sitt VINIT-slag.

Observera att om man som försvarare har valt att Parera, Blockera eller utföra andra defensiva manövrer, behöver man inte använda instinktiva manövrer för försvar.

Om det skulle arta sig riktigt illa och man behöver utföra mer än en instinktiv försvarsmanöver så kommer svårigheten att höjas ytterligare – varje instinktiv försvarsmanöver räknas ju som en extra handling.

Exempel:

Kiyona befinner sig i strid med en tirak som överraskande har gjort ett motanfall mot Kiyona. Hon försöker därför desperat komma i läge för att blockera dennes anfall, vilket ökar hennes svårighet med +Ob1T6 då den instinktiva blockeringen räknas som en extra handling. Blockeringen lyckas dock. Nästa runda kommer Kiyona dessutom att automatiskt bli försvarare. Tiraken misslyckas också med sitt VINIT så både Kiyona och tiraken är försvarare…

Lyckade försvar [Frivillig regel]

I grundreglerna räcker det med att lyckas med färdighetsslaget för försvarsmanövern för att den skall anses lyckad. För att ge mer realism i striden kan spelledaren kräva att effekten på försvarsmanövern måste vara lika med eller högre än effekten på anfallsmanövern för att försvaret skall ge fullt skydd.

Om försvararens effekt är lägre än anfallarens effekt räknas försvaret som halvlyckat, vilket innebär att anfallet träffar, men att anfallet bara gör halv skadeverkan (denna reduktion utförs före eventuella avdrag från kroppspansar). Misslyckas försvarsmanövern helt och hållet så tillgodogör sig försvararen naturligtvis inget skydd alls (från försvarsmanövern). Denna regel gäller både för närstrid och avståndsstrid.

Extra skadebonus [Frivillig regel]

Om rollpersonen är en framstående mästare med sitt vapen vet rollpersonen med största säkerhet hur man skall bära sig åt för att orsaka så mycket skada som möjligt. Detta symboliseras av att rollpersonen får en extra skadebonus om rollpersonen har en hög färdighetsnivå. Hur mycket skadebonus som erhålls anges i tabell 5-11.

Färdighet	Extra skadebonus
0–15	±0
16–17	+1
18–19	+2
20–21	+Ob1T6
22+	+Ob2T6

Tabell 5-11: Extra skadebonus vid hög färdighetschans.

Äckligt mycket plus [Frivillig regel]

Om man någon gång skulle få en väldigt massa plusfaktorer på ett tärningskast, till exempel skada eller svårighetsslag, så bör man omvandla varje fyra ('4') plus-steg till +Ob1T6 i stället. Spelledaren och inte spelarna bestämmer om denna regel skall användas.

Exempel:

Tzorcelan ger en skada med ett visst vapen på Ob4T6+9. Tillägget på 9 blir då lika med Ob2T6+1, vilket gör att den slutliga skadan blir Ob6T6+1 i stället.

Nådastöt

En försvarslös person kan man bringa av daga nästan automatiskt. Medvetslösa, sovande och bundna personer räknas som försvarslösa. Att bara hålla fast någon ger dock inte rollpersonen möjlighet att utföra en nådastöt.

För att kunna utföra en nådastöt krävs ett någorlunda lämpligt föremål, helst vasst, spetsigt eller tungt. Man kan även använda avståndsvapen för att dräpa en fiende. Om man försöker utföra en nådastöt på en sovande person krävs först att man lyckas smyga fram till offret. Medvetslösa eller bundna personer expedieras däremot automatiskt.

Brytvärde [Frivillig regel]

Då man parerar och blockerar med vapen och sköldar så tar dessa skada av alla huggande och krossande anfall samt stötanfall från häst. Om man parerar med vapen (ej sköld) så kan även det anfallande vapnet ta skada.

Vid varje vapen och sköld i sina respektive listor finns en rubrik som heter BRYT, vilket betyder Brytvärde. BRYT är ett mått på hur mycket skada ett objekt tål innan det går sönder. Om ett vapen eller en sköld utsätts för ett skadande anfall så jämför man skadan med det blockerande objektets BRYT. Se tabell 5-12.

Om skadan är mindre än eller lika med BRYT händer ingenting. Om skadan är större än BRYT för respektive vapen men mindre än eller lika med BRYT × 2 så minskar båda vapnens (eller sköldens) BRYT med en poäng (-1). Dessutom skall ett mycket lätt slag (Ob1T6) slås mot BRYT. Misslyckas slaget går objektet sönder – BRYT sätts då direkt till noll (0). Lyckas slaget händer inget.

Krav *	Resultat **
Skadeverkan > BRYT	BRYT sänks med ett (–1). Slå Ob1T6 mot BRYT för att se om objektet håller.
Skadeverkan > BRYT×2	BRYT sänks med ett (–1). Slå Ob2T6 mot BRYT för att se om objektet håller.
Skadeverkan > BRYT×3	BRYT sänks med ett (–1). Slå Ob3T6 mot BRYT för att se om objektet håller.
Skadeverkan > BRYT×4	BRYT sänks med ett (–1). Slå Ob4T6 mot BRYT för att se om objektet håller.

* Vapen som gör skadeverkan på motståndarens vapen är alla vapen som gör huggskada och krosskada, samt stötanfall från häst. Sköldar skadar aldrig motståndarens vapen.
** Sänks BRYT till noll så gör objektet sönder automatiskt.

Tabell 5-12: Sammanfattning av reglerna för Brytvärde.



Är skadan över BRYT × 2 minskar först BRYT med ett poäng (–1) som ovan, men dessutom skall ett lätt slag (Ob2T6) slås mot BRYT. Misslyckas slaget går objektet sönder enligt ovan.

Om skadan överskrider ännu högre multiplar av BRYT så ökar svårigheten för slaget mot BRYT ytterligare. Däremot minskar BRYT bara med ett poäng oavsett skadeverkan.

Skulle BRYT för ett vapen eller sköld någonsin nå noll eller lägre har vapnet eller skölden gått sönder. Detta gäller både för anfallaren och försvararen.

Om ett vapen går sönder kommer anfallet att träffa försvararen. Skadan som tas reduceras med lika mycket som BRYT var innan det blev träffat. Observera att övrigt pansar fortfarande skyddar mot denna skada. Denna regel gäller inte för den som gjorde anfallet.

Exempel:

Tzorcelan hugger med sitt storsvärd mot en stråtrövare som försvarar sig genom att parera med sitt jaktspjut. Pareringen lyckas vilket innebär att nästa steg är att se om vapnen tar skada. Skadeverkan blir 12 och eftersom ett jaktspjut har ett BRYT-värde på 14 så händer ingenting. I nästa sving ger Tzorcelan en skadeverkan på 29 och stråtrövaren lyckas återigen med sin parering. Skadan är högre än BRYT×2 vilket betyder att stråtrövarens jaktspjuts BRYT minskar med ett och att det riskerar att gå av. Stråtrövaren slår Ob2T6 mot 13 (spjutets BRYT efter reducering med en poäng) och slaget misslyckas. Stråtrövaren själv får dessutom 16 i skada (29–13=16) då spjutet går av. Tzorcelans svärd, som hade BRYT 20 före striden, har nu reducerats till 19 (den första svingen gjorde ingen skada på baronens svärd och den andra svingen överskred bara BRYT och inte BRYT×2).

Försvar med naturliga vapen [Frivillig regel]

Om ett naturligt vapen (exempelvis en hand) används vid en pareringssituation så kan den inblandade kroppsdelen ta skada. För att avgöra vad som händer så måste man slå en valfri tärning. Blir resultatet udda används motståndaranfallets Huggskada *exklusive* Grundskada (saknas Huggskada för det aktuella motståndaranfallet så blir det ingen skada alls). Blir resultatet jämnt används motståndaranfallets Krosskada *exklusive* Grundskada (saknas Krosskada för det aktuella motståndaranfallets så blir det ingen skada alls).

Styrkekrav [Frivillig regel]

Alla vapen och sköldar har ett *Styrkekrav* (STYK). För att en rollperson skall kunna hantera vapnet eller skölden utan problem krävs det att rollpersonens STY är lika med eller högre än Styrkekravet. Om rollpersonen saknar den nödvändiga styrkan får rollpersonen en nivå svårare (–Ob1T6) på alla skadeslag och Snabbhetsindex minskar också med två (–2/–2). Dessutom blir alla manövrer som involverar föremålet en nivå svårare (+Ob1T6). Se tabell 5-13 för en sammanfattning.Se även reglerna för Fattning.

Krav	Skada	SI	Svårighet
STY<STYK	–Ob1T6	(-2/-2)	+Ob1T6
STY≥STYK	–	–	–

Tabell 5-13: Styrkekrav för nästridsvapen.

Styrkekrav för avståndsvapen

Klarar man inte STYK för ett avståndsvapen så gäller i princip samma regler för vanliga närstridsvapen. Se tabell 5-14. För vissa vapen som inte använder muskelkraft vid skjutögonblicket (exempelvis armborst) minskar dock inte skadan.

Krav	Skada	Svårighet
STY<STYK	–Ob1T6*	+Ob1T6
STY≥STYK	–	–
*Gäller ej skjutvapen som inte använder muskelkraft vid skjutögonblicket (exempelvis armborst).		

Tabell 5-14: Styrkekrav för avståndsvapen.

Vapenfattning

Fattning innebär antalet händer man bör ha på fästet på vapnet för att kunna bruka det effektivt. Regeln om Fattning bör användas i kombination med regeln om Styrkekrav.

Fattningen '1H' (en hand) innebär att man inte får någon fördel av att använda vapnet med två händer.

Fattningen '2H' (två händer) innebär att vapnet helst bör användas med två händer. Vill man (eller tvingas man) bruka ett 2H-vapen i en hand dubblas STYK.

Fattningen '2X' innebär det att vapnet (vanligtvis en båge) måste användas i tvåhandsfattning – enhandsfattning är helt omöjlig.

För modifikationer om en användare inte har nödvändig STY se reglerna om Styrkekrav.

Exempel:

Grottrollet Naug har ärligen snott ett kraggsvärd. Vapnet har STYK 16. Eftersom Naug har STY 32 kan han hantera kraggsvärd i en hand utan några som helst modifikationer! Det är bra att vara troll i bland…

Tappa föremål [Frivillig regel]

Då man blir träffad i huvudet finns det risk att man tappar det man håller i händerna. På samma sätt finns det risk att man tappar föremål som man håller i en hand vars arm blir träffad. Om rollpersonen får en extraskada i armen eller huvudet skall man genast slå ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot (STY+TÅL)/2 för att inte föremålet skall tappas. Tappade föremål faller till marken alldeles i närheten. Saker som inte kan ramla loss, exempelvis en fastspänd sköld, är undantagna från denna regel.

Tappa grepp [Frivillig regel]

På samma sätt som den frivilliga regeln Tappa föremål kan man då man blir träffad i huvudet eller i armen riskera att tappa det eventuella grepp som man har på en motståndare. Även andra sorters grepp omfattas av denna regel – exempelvis då man hänger från ett rep eller en avsats. Om rollpersonen får en extraskada i armen eller huvudet skall man genast slå ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot (STY+TÅL)/2 för att inte greppet skall gå förlorat.

Tillbakaknuffad [Frivillig regel]

När man träffar en motståndare riskerar denne att bli tillbakaknuffad som en följd av kraften i anfallet. Att bli tillbakaknuffad innebär att man kommer ur balans och antagligen tar ett par steg bakåt. Motståndaren blir tillbakaknuffad om skadeverkan för anfallet (före eventuell parering, blockering och pansar) överstiger motståndarens (STY+TÅL)/2. Se tabell 5-15.

Om anfallets skadeverkan överskrider (STY+TÅL)/2 kommer motståndaren knuffas bort (effekt/5+1) meter. Med 'effekt' menas det antalet poäng som skadeverkan överskrider (STY+TÅL)/2. Dessutom kommer de stridande att förflyttas till öppningsavstånd, vilket innebär att striden måste öppnas igen för att fortsätta. Dock kan den som orsakar tillbakaknuffningen välja att följa efter den tillbakaknuffade – i så fall kommer de stridande fortfarande vara involverade och fortsätta striden normalt.

Om skadan någon gång överskrider dubbla motståndarens (STY+TÅL)/2 så slås denne dessutom till marken och räknas som liggande (se den frivilliga regeln om Kroppsställning).

Skadeverkan*	Tillbakaknuffning	Övrigt
> (STY+TÅL)/2	(effekt/5+1) meter	Öppnings-avstånd.
> (STY+TÅL)	(effekt/5+1) meter	Nedslagen och öppningsavstånd.
* Avser oreducerad skadeverkan.		

Tabell 5-15: Sammanfattning av reglerna för tillbakaknuffning.

Observera att oavsett om motståndaren lyckas blockera eller parera kommer denne bli tillbakaknuffad om anfallets skadeverkan överskrider de angivna nivåerna. Det hjälper inte heller

att bära rustning för att skydda sig mot tillbakaknuffning. Man utgår alltså från den skadeverkan som anfallet gav i grund och inte den reducerade skadeverkan.

Om det är omöjligt för en rollperson att förflytta sig bakåt, om det till exempel är en vägg bakom rollpersonen, så blir rollpersonen inte tillbakaknuffad!

Exempel:

Tzorcelan ger Dakatan 15 i skadeverkan. Dakatan har en STY på 14 och en TÅL på 12. Då blir medelvärdet 13. 15 är mer än 13 vilket innebär att Dakatan blir tillbakaknuffad en meter. Tzorcelan väljer att följa upp så Dakatan blir automatiskt försvarare. I nästa sving ger Tzorcelan 30 i skadeverkan. Detta överskrider Dakatans (STY+TÅL)/2 med 17, vilket medför att Dakatan slungas bakåt hela fyra meter (17/5+1=4). Eftersom 30 dessutom är över 26 (Dakatans STY+TÅL) räknas Dakatan som liggande. Inget guldläge precis…

Kroppsställning [Frivillig regel]

Det är vanligast att man befinner sig stående då man strider. Om man däremot ligger eller står på knä kan manövrer bli svårare att utföra. Observera att dessa regler bara gäller för humanoida varelser (och inte för exempelvis ormar!). Se även tabell 5-16 för en sammanfattning av dessa regler.

Knästående: Ger en svårighetsökning på en nivå (+Ob1T6) på alla anfall men inga modifikationer på blockeringar eller pareringar. Man kan inte utföra Sidosteg, Hoppa högt eller Gå bakåt. Däremot kan man välja att Undvika och Ducka med en svårighetsökning på en nivå (+Ob1T6), men detta medför att man ligger ner efter försvarsmanövern är genomförd. Att vinna initiativet (VINIT) är en nivå svårare (+Ob1T6) för den som står på knä.

Liggande: Ger en svårighetsökning på två nivåer (+Ob2T6) för samtliga anfallsmanövrer och en nivå (+Ob1T6) på samtliga försvarsmanövrer som kan utföras. Om man ligger ner förlorar man initiativet automatiskt då man slår VINIT.

Manöver	Knästående*	Liggande**
Anfall, Motanfall	+Ob1T6	+Ob2T6
Parering, Blockering	±0	+Ob1T6
Undvika	+Ob1T6 ***	+Ob1T6
Sidosteg, Gå bakåt	omöjlig	omöjlig
Ducka	+Ob1T6 ***	omöjlig
Hoppa högt	omöjlig	omöjlig

* Avser svårighet för manövrer. Dessutom blir det blir en nivå svårare (+Ob1T6) att vinna initiativet (VINIT).
** Avser svårighet för manövrer. Man förlorar dessutom automatiskt initiativet så länge man ligger ner.
*** Man räknas som liggande efter manövern.

Tabell 5-16: Svårighetsmodifikationer för olika kroppsställningar.

Byta kroppsställning [Frivillig regel]

Att byta kroppsställning, till exempel från liggande i knästående, räknas som en extra handling, vilket ökar alla svårighetsgrader med +Ob1T6, som vanligt. Dessutom skall ett RÖR-slag slås, som avgör om man lyckas med sin manöver (för att byta kroppställning). Misslyckas slaget lyckas man inte byta kroppsställning. Se tabell 5-17 för en sammanfattning av svårigheterna att byta kroppsställning.

En individ anses befinna sig i den ställning som individen började rundan i. Om exempelvis en liggande person vill resa sig till stående under rundan räknas alla anfall mot individen under hela rundan som om personen är liggande.

Ett undantag till denna regel är om en individ blir anfallen och *tillbakaknuffad* under samma runda som denna individ byter ställning. I detta fall så faller individen genast till marken och räknas omedelbart som liggande. Se reglerna om tillbakaknuffning för mer information om vad som händer.

Resa sig: För att resa sig från liggande till knästående krävs ett lätt slag (Ob2T6) mot RÖR. För att resa sig från knästående till stående krävs ett lätt slag (Ob2T6) mot RÖR. För att resa sig direkt från liggande krävs ett normalt slag (Ob3T6) mot RÖR.

Huka sig ner: För att huka sig ner till knästående från stående krävs ett lätt slag (Ob2T6) mot RÖR.

Lägga sig ner: För att lägga sig från knästående krävs ett lätt slag (Ob2T6). För att kasta sig ner direkt från stående krävs ett normalt slag (Ob3T6).

Från	Till: liggande	knästående	stående
Liggande	–	Ob2T6	Ob3T6
Knästående	Ob2T6	–	Ob2T6
Stående	Ob3T6	Ob2T6	–

Tabell 5-17: Svårigheter för att byta kroppsställning snabbt.

Exempel:

Dakatan ligger på marken framför riddar Tzorcelan. Dakatan tänker försöka resa sig till stående alltmedan Tzorcelan tänker göra livet surt för honom. Tzorcelan behåller sin roll som anfallare, då hans motståndare ligger ned och därför förlorar initiativet. Dakatan väljer att parera med sitt svärd medan han reser sig. Dakatan börjar med att slå ett RÖR-slag, med Ob4T6 (Ob3T6 för att resa sig från liggande till stående, +Ob1T6 för pareringen = en extra handling) – uppresningen lyckas. Tzorcelan anfaller och anfallet lyckas. Dakatans parering blir två nivåer svårare (+Ob2T6), först +Ob1T6 för att han räknas som liggande under rundan samt +Ob1T6 för att han reser sig (en extra handling). Dakatan misslyckas. Tzorcelans träff ger skadeverkan som är över Dakatans (STY+TÅL)/2 vilket medför att Dakatan är tillbakaknuffad, vilket innebär att i nästa runda räknas Dakatan som liggande igen. Dakatan kastar vapnet och stönar fram: ”Jag ger mig…”.

Terräng [Frivillig regel]

Tvärtemot vad många tror så står man inte still när man utkämpar en strid. Man förflyttar sig konstant och söker efter nya anfallsvinklar för att utmanövrera fienden. I Eon finns följande modifikationer:

Överläge: Innebär att man står minst 50 cm högre än sin fiende. Effekten är att man får en nivå enklare (–Ob1T6) på anfallsmanövrer, men däremot inte på försvarsmanövrer. Dessutom kan den som står i överläge enbart måtta normalt eller högt medan motståndaren på liknande sätt enbart kan måtta normalt eller lågt.

Trasslig terräng: Innebär exempelvis att man står bland snårig ljung, bland små buskar, står i grunt vatten eller befinner sig i terräng med stubbar och rötter. För att springa måste man lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) mot RÖR, annars faller man till marken. Likaså kräver manövrerna Undvika, Sidosteg, Gå bakåt, Reträtt! och Flykt! också ett extra RÖR-slag (räknas *inte* som en extra manöver) med normal svårighet (Ob3T6) för att man inte skall trilla omkull efter det att man har utfört manövern.

Kraftig vegetation: Innebär exempelvis stora midjehöga buskar, knädjupt vatten, mycket snårig växtlighet, huvudhögt gräs eller tät skog. Alla anfallsmanövrer och försvarsmanövrer blir en nivå svårare (+Ob1T6) bortsett från manövrerna Undvika, Sidosteg, Gå bakåt, Reträtt! och Flykt! som blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Alla snabba förflyttningar (inklusive Undvika, Sidosteg, Gå bakåt, Reträtt! och Flykt!) kräver ett svårt slag (Ob4T6) mot RÖR (räknas *inte* som en extra manöver) för att man inte skall ramla omkull.

Inomhus: I ett möblerat rum ökar de flesta svårighetsgrader, utom blockeringar och pareringar, med en nivå (+Ob1T6). Förflyttningen kan vara reducerad, SL bedömer vad som gäller.

Förolämpningar [Frivillig regel]

Denna regel förutsätter att spelaren ”rollspelar”. Om man under stridens hetta förolämpar sin motståndare på ett snyggt sätt (med andra ord extremt elakt) kan den förolämpade personen eventuellt få en nivå svårare (+Ob1T6) på alla manövrer på grund av tappad koncentration. Det enda sättet att 'försvara' sig mot en förolämpning är att förolämpa tillbaka. Tycker spelledaren och de övriga spelarna att målet för förolämpningen lyckas bra, och framförallt snabbt, med att replikera smädelsen så tar detta ut den första förolämpningens effekt. Tycker spelledaren och spelarna att förolämpningen är ohyggligt mycket bättre än den första får istället den som förolämpade först en nivå svårare (+Ob1T6) på sina manövrer på grund av ett ytterst bra genmäle. En förolämpning skall vara kort och koncis – inte långrandig eller stakande för då ger den ingen effekt. Både anfallare som försvarare kan förolämpa — dock högst en gång per runda.

Man bör inte gå till överdrift med denna regeln, utan den bör främst användas vid exempelvis slutstrider, dueller, uppgörelser och andra dylika 'viktigare' strider. Det är *alltid* Spelledaren som avgör om förolämpningen gick hem. Självklart kan rollpersonen inte förolämpa någon eller något som inte kan förstå rollpersonen!

Försvar mot olika anfallstyper [Frivillig regel]

Snabba och kraftfulla anfall påverkar i de grundläggande reglerna endast VINIT och skadan. Om man vill kan man låta försvarsmanövrernas svårighet påverkas av vilken typ av anfall som utförs.

Typ av anfall	Försvarets svårighet
Snabbt anfall	+Ob1T6
Kraftfullt anfall	–Ob1T6

Tabell 5-18: Svårighetsmodifikationer för försvar mot olika anfallstyper.

För samtliga försvarsmanövrer gäller i så fall att det blir en nivå svårare (+Ob1T6) om anfallet var snabbt och om anfallet var kraftfullt så blir svårigheten en nivå enklare (–Ob1T6). Se även tabell 5-18 för en sammanfattning.

Försvar på olika avstånd [Frivillig regel]

(Endast för avståndsundvika och avståndsblockera.)

Att blockera eller undvika ett avståndsanfall är olika svårt beroende på vilken sträcka som projektilen måste färdas. Detta beror på att försvararen får mer tid på sig att reagera om projektilen skall färdas en längre sträcka.

Skulle anfallaren stå inom kort avstånd får försvararen sitt svårighetsslag ökat med en nivå (+Ob1T6). Står anfallaren på långt avstånd minskar svårigheten med en nivå (–Ob1T6). På mycket långt avstånd minskar försvarens svårighet med två nivåer (–Ob2T6). Se även tabell 5-19.

Avstånd	Svårighetsmodifikation*
Kort (Ob2T6)	+Ob1T6
Normalt (Ob3T6)	±0
Långt (Ob4T6)	–Ob1T6
Mycket långt (Ob5T6)	–Ob2T6

* Gäller naturligtvis försvararens svårighetsmodifikation för att Avståndsblockera eller Avståndsundvika.

Tabell 5-19: Svårighetsmodifikationer för försvar på olika avstånd.

Passivt skyddande sköld [Frivillig regel]

Ibland kan man ha turen att få skydd av sin sköld även om man inte medvetet gör någon ansats att försvara sig med den. I sköldtabellen beskrivs vilka träffområden som skölden i normala fall täcker – en liten sköld täcker oftast underarmen, handen och armbågen medan en stor rundsköld kanske täcker hela armen, skuldran, bröstkorgen, buken och höfterna.

Om en person som bär sköld blir träffad i en kroppsdel som täcks av skölden är det 50% chans att träffen tar i skölden. Slå en valfri tärning – udda medför att skölden skyddar, medan jämt medför att skölden inte skyddar. Regeln om passivt sköldskydd gäller även om man utför manövrer, exempelvis anfall, parering eller undanmanövrer. Det enda undantaget då regeln inte gäller är då man misslyckas med en *blockering* mot det aktuella anfallet.

Stress

Har du någonsin försökt framföra en bra stridsplan på fem sekunder? Inte? Okej, gör ett försök. Du kan börja...NU!

Sorry, tiden är slut! Du hann inte speciellt långt på planerandet, eller hur? Försök två: grabba tag i en tidning och försök jaga ut den där irriterande insekten som stört dig i timmar, samtidigt som du försöker förklara hur din taktik fungerar för din gapskrattande kompis. Du har fem sekunder på dig. Börja...NU!

Nähä? Hann du inte nu heller? Med dessa två praktiska försök vill vi bara bevisa att du hinner som mest vråla *”SE UPP, BAKOM DIG!”* på fem sekunder samtidigt som du slåss. Om inte spelledaren godkänner det så är längre utläggningar inte tillåtna i stridens hetta.

Växla i hjärnan

Se till att få in hjärnan i rätt växel innan du ger dig in i en strid. I en verklig strid har du som absolut mest en halv sekund att besluta dig, så spelledaren är himla snäll som låter dig tänka i flera sekunder.

Skulle du ta längre tid än så på dig får du vara beredd på att spelledaren kommer att stressa dig, och kan du fortfarande inte besluta dig bedömer förmodligen spelledaren att du tvekar (betrakta det som att rollpersonen 'vilar').

Exempel:

SL: "Vad gör du?"
Spelare: "Äh, jag vet inte… vad händer?"
SL: "Han anfaller dig. Vad gör du?"
Spelare: "Vänta lite…"
SL: "Han slår på dig. Vad gör du?"
Spelare: "Men lägg av… ta't lugnt…!"
SL: "Vadå lugnt – han bultar ju på dig. Vad gör du?"
Spelare: "Men stressa inte så…"
SL: "Det är inte jag, det är skurken som anfaller. Kom loss, vad gör du?!"
Spelare: "Jag vet inte… Jag… öhhh… Jag…"
SL: "Han slår på dig." <slår tärningar> "Han träffar." <slår tärningar> "Hmm… Inget pansar – du får en rejäl skada i buken. Slå Dödslag…!"
Spelare: "Men va' fan?!!!"
SL: "Skyll dig själv. Du tvekade ju hela tiden…"

Raserianfall [Frivillig regel]

Det kan ibland inträffa situationer där en rollperson blir så förbannad och upphetsad att han tappar alla spärrar och får ett raserianfall. Blodsvallningen får rollpersonen att se rött och han kommer inte att ge sig förrän fienden är förintad eller ivägjagad långt från platsen.

En rollperson kan bli så förbannad när två saker inträffar, dels när rollpersonen har tagit emot en extraskada eller när rollpersonen ser en vän bli dödad eller slagen medvetslös.

Om rollpersonen själv får en extraskada så kan spelaren välja att slå ett slag, som alltid är normalsvårt (Ob3T6), mot rollpersonens Aggression. Lyckas slaget så hamnar rollpersonen i ett tillstånd av besinningslöst raseri.

Om rollpersonen ser en vän bli dödad eller slagen medvetslös så kan spelaren välja att försöka få sin rollperson in i ett raserianfall. För att lyckas med detta måste man slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot rollpersonens Lojalitet och Aggression. Om slaget blir lika eller under båda karaktärsdragen så hamnar rollpersonen i ett besinninglöst raseri.

Effekten av att vara rasande förbannad är att rollpersonen *enbart* får utföra två typer av manövrer, nämligen *Kraftfulla anfall* som anfallare, eller *Motanfall* som försvarare. Spelaren avgör antalet anfall, men manövrerna måste *alltid* vara närstridsmanövrer – aldrig avståndsanfall. En person som är rasande arg försvarar sig *aldrig*. Dessutom ger rollpersonen alltid ytterligare +Ob1T6 i skada. Rollpersonens kokande blod gör honom också mer tålig mot smärta – svårighetsökningen och Chockslag från Smärta reduceras med en nivå (–Ob1T6). Dessutom dubblas alla utmattningsförluster. Till sist blir VINIT-slaget för den rasande rollpersonen en nivå lättare (–Ob1T6).

Raseriet går över när rollpersonen inte ser några levande eller aktiva fiender längre. Efter att raserianfallet har upphört så kommer rollpersonen ha svårt att tänka klart under Ob1T6 rundor. Under denna tiden är rollpersonen helt stirrig och onåbar.

Exempel:

Jac Vobar och Kharzim Klan Ghor är i en vild strid på en bro med ett band med härjande frakktiraker. Jac får en rejäl träff av en tirakkrok (en extraskada), missar sitt Chockslag och blir medvetslös. Kharzim ser detta och slår ett slag med Ob3T6 och får 7 – långt under både Kharzims Lojalitet och Aggression – så Kharzim blir topp tunnor rasande! Han blir försvarare och tar emot både en och två träffar medan hans Krell-Kharz går som en lie bland tirakerna. När han blir anfallare ger dvärgen ganska massiva Ob8T6 i huggskada (Ob4T6 + Ob2T6 + Ob1T6 + Ob1T6). Dessutom bryr han sig inte om sin smärta speciellt mycket. Egentligen skulle Kharzim ha +Ob2T6 på alla svårighetsgrader på grund av Smärta, men den är nu bara +Ob1T6. När alla tirakerna ligger i högar på bron eller har flytt tar det honom fem (utfallet på Ob1T6) rundor att lugna ned sig.

Raseri*	Typ av anfall	Skadeverkan
Som anfallare	Alltid Kraftfulla anfall	+Ob1T6
Som försvarare	Alltid Motanfall	+Ob1T6

* Svårighetsökningen och Chockslag från Smärta reduceras med en nivå (–Ob1T6). Dessutom blir VINIT-slaget en nivå enklare (–Ob1T6) och alla utmattningsförluster dubbleras.

Tabell 5-20: Sammanfattning av reglerna för raserianfall.

Överraskning [Frivillig regel]

Om en motståndare är helt ovetande om en anfallsmanöver så räknas motståndaren som överraskad. Överraskning kan exempelvis förekomma vid bakhåll eller i fredliga sammankomster där den ena parten inte förväntar sig ett anfall.

Spelledaren bestämmer vem som blir överraskad. Lämpligt är dock att spelledaren exempelvis slår ett dolt slag för offrets SYN eller HÖR för att undvika att bli överraskad.

Den som blir överraskad får under en runda varken utföra anfall eller försvarsmanövrer. Den som har överraskningsmomentet på sin sida får inga extra fördelar av att ha överraskning än chansen att få gör ett eller flera anfall som motståndaren inte kan försvara sig mot.

Vind och rörliga avståndsmål [Frivillig regel]

Denna regel gäller endast för avståndsvapen. Då det blåser så blir det som regel betydlig svårare att träffa ett mål. Samma sak gäller även då ett avståndsmål rör sig snabbt. Exakt vad som gäller är upp till spelledaren att bestämma. Se tabell 5-21.

Situation	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt
Blåst	–	–	+Ob1T6	+Ob2T6
Kraftig blåst	–	+Ob1T6	+Ob2T6	+Ob3T6
Målet rör sig	–	+Ob1T6	+Ob2T6	+Ob3T6

Tabell 5-21: Svårighetsmodifikationer för avståndsvapen vid vind.

Stora och små mål [Frivillig regel]

Denna regel gäller både för närstridsanfall och för avståndsvapen. Ett riktigt stor mål är alltid lättare att träffa än ett litet. Spelledaren kan därför bestämma att ett stort mål är en nivå enklare (–Ob1T6) att träffa och ett litet mål är en nivå svårare att träffa (+Ob1T6). Modifikationerna för små och stora mål sammanfattas i tabell 5-22.

Målets storlek	Svårighetsmodifikation
Stort mål (> 3 m)	–Ob1T6
Litet mål (< 75 cm)	+Ob1T6

Tabell 5-22: Svårighetsmodifikationer för avståndsvapen beroende på målets storlek.

Avvaktande avståndsanfall [Frivillig regel]

Man kan välja att avvakta med ett avståndsanfall för att skjuta (eller kasta) då målet uppenbarar sig. Rollpersonen kan utföra sin avståndsattack på valfri punkt där motståndarens förflyttar sig. Avvaktande avståndsanfall är praktiska till exempelvis då motståndaren springer från ett skydd till ett annat under rundan – rollpersonen kan då försöka träffa motståndaren mitt under förflyttningen.

Avståndsanfall mot grupper [Frivillig regel]

Att använda avståndsvapen mot en grupp av personer är alltid förknippat med en viss osäkerhetsfaktor – risken är ofta överhängande att en miss medför att man träffar ett annat mål än det man siktade på.

Om skottet (eller kastet) missar det avsedda målet, måste man slå ett Tur-slag för varje person som befinner upp till tre meter från det avsedda målet. Börja alltid med den person som befinner sig närmast det tilltänkta målet – spelledaren bestämmer vad som gäller. Svårigheten för slaget beror på hur många meter personen befinner sig från målet. Svårigheterna anges i tabell 5-23.

För att undvika att bli träffad måste effekten från Tur-slaget bli lika eller högre än den negativa effekten som erhölls från träffslaget för avståndsanfallet. Om effekten för någon person blir lägre än effekten från träffslaget så har den personen blivit träffad av avståndsattacken istället. Naturligtvis kan bara en person bli träffad – så sluta att slå Tur-slag så fort någon har blivit träffad.

Avstånd från avsett mål	Svårighet för Tur-slag
1 meter	Ob3T6
2 meter	Ob2T6
3 meter	Ob1T6

Tabell 5-23: Avståndsanfall mot grupper.

Exempel:

Tzorcelan skjuter med sitt armborst in i en närstrid mellan Jac och en vild tirak. Tzorcelan har Armborst 10 och slår 14 på sitt svårighetsslag. Jac, som står en meter från fienden, måste slå Ob3T6 mot sin Tur och få en effekt på fyra eller högre för att inte bli träffad. Jac slår och lyckas med en effekt på sex, så skäktan far iväg förbi de stridande, bort i fjärran.

Mörker och nedsatt sikt

Att slåss utan att kunna se är som regel mycket komplicerat. Vid kraftigt nedsatt sikt – exempelvis en natt med svagt månsken eller i tät dimma under dagen – blir det en nivå svårare (+Ob1T6) att träffa med närstridsvapen. För avståndsvapen blir det en nivå svårare (+Ob1T6) på kort avstånd, två nivåer svårare (+Ob2T6) på normalt avstånd, tre nivåer svårare (+Ob3T6) på långt avstånd och fyra nivåer svårare (+Ob4T6) på mycket långt avstånd. Se även tabell 5-24.

För kompakt mörker gäller speciella regler som beskrivs i nästa regel nedan.

Observera att det alltid är spelledaren som bestämmer svårighetsökningen. Reglerna ovan är bara riktlinjer – i många fall kan det vara aktuellt med mindre svårighetsökningar och i andra fall kan det bli ännu svårare.

Alver har en extremt känslig mörkersyn och deras svårighetsökning i nedsatt sikt orsakad av mörker är därför en nivå lägre. Alver har ingen fördel vid nedsatt sikt orsakad av exempelvis dimma eller rök. Observera att dvärgar och tiraker har samma modifikationer som människor eftersom deras speciella mörkersyn endast är avsedd att användas i kompakt mörker.

Kraftigt nedsatt sikt vid	Svårighetsökning
Närstrid	+Ob1T6
Avståndsanfall på kort håll	+Ob1T6
Avståndsanfall på normalt håll	+Ob2T6
Avståndsanfall på långt håll	+Ob3T6
Avståndsanfall på mycket långt håll	+Ob4T6
Alv med känslig mörkersyn	–Ob1T6*

* Alver får bara den modifikation vid nedsatt sikt orsakad av mörker – inte vid nedsatt sikt orsakad av dimma eller rök. Observera att modifikationen är avsedd att dras från de övriga svårighetsökningarna.

Tabell 5-24: Svårigheter för anfall vid nedsatt sikt. Alver ser bättre än övriga raser vid nersatt sikt. Människor, tiraker och dvärgar har alla samma förmåga att se vid nedsatt sikt.

Kompakt mörker

Kompakt mörker gör det nästan omöjligt att utföra manövrer. I kompakt mörker är det mer en fråga om tur än skicklighet – spelledaren får här själv bestämma vad som gäller från fall till fall, det kan ju hända attt man kan höra eller känna.

Dvärgar och tiraker har en speciell förmåga att se i kompakt mörker. Detta sker genom att de båda raserna har 'ljus i ögonen'. För dvärgar och tiraker görs därför ingen skillnad på kompakt mörker och nedsatt sikt (på grund av mörker). Observera dock att 'ljuset i ögonen' gör att ögonen på både dvärgar och tiraker skimrar rödaktigt i mörker – vilket naturligtvis kan röja deras närvaro.

Alver saknar, liksom människor, helt förmågan att se i kompakt mörker. Dock så förekommer det många vanförställningar i Mundana, framförallt bland människor, om att alver har förmågan att se i kompakt mörker. Dessa vanföreställningar beror säkerligen på alvernas förmåga att se i svagt ljus (se regeln om nedsatt sikt).

STRID FRÅN RIDDJUR

Att strida från ett riddjur är på många sätt annorlunda än att strida till fots. De största skillnaderna som gäller för en stridande ryttare är att speciella slag för färdigheten Rida måste lyckas för att ryttaren skall få försöka vinna initiativet – två andra skillnader är att ryttare får högre SI (snabbhetsindex) och att grundskadan som används för ett vapen beräknas från riddjuret och inte från ryttaren.

Strid från riddjur

För att få chans att slå ett VINIT-slag (både vid öppning och i strid) måste en ryttare alltid lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten Rida. Om slaget mot Rida misslyckas får ryttaren inte slå något VINIT-slag. Observera att motståndaren möjligheter att slå VINIT-slag inte påverkas av om ryttaren lyckas med Rida-slaget eller ej.

I vissa specialfall kan slaget för ryttaren bli svårare – om man exempelvis vill vinna initiativet mot en motståndare som är bakom riddjuret så blir det en nivå svårare (+Ob1T6).

Svårigheterna och modifikationer anges i tabell 5-25. Se vidare beskrivningen av färdigheten Rida på sidan 92 för fler manövrer och mer information om hur färdigheten används.

Situation vid VINIT-slag	Svårighet (Rida)
Få riddjuret att gå in på öppningsavstånd	Ob3T6
Få riddjuret att bibehålla öppningsavstånd	Ob3T6
Motståndaren befinner sig bakom riddjuret	+Ob1T6

Tabell 5-25: Svårigheter för att manövrera riddjur i strid.

Ökad SI för ryttare [Frivillig regel]

Alla anfall för uppsuttna och beridna anfallare mot stående motståndare får högre SI-värde. Höj både öppningsvärdet och involveringsvärdet med två poäng (+2/+2). Observera att denna regel inte gäller mot andra uppsuttna ryttare.

Anfall med riddjur

En ryttare som har ett stridstränat djur kan, om denne lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot Rida låta djuret anfalla en motståndare. Detta räknas som en manöver för både riddjuret och ryttaren (så ryttaren får svårare om han själv skall utföra ett anfall).

Svårighetsslag måste göras då man skall manövrera ett riddjur i strid. Observera att djuret måste ha blivit tränad på den aktuella stridsmanövern för att kunna utföra den.

Lansanfall i hög fart

Ett lansanfall som utförs i hög fart gör mer skada på motståndaren genom att både ryttarens och riddjurets tyngd läggs bakom anfallet. En förutsättning för att få göra ett sådant lansanfall är att riddjuret är tränat för att anfalla på detta sätt.

För att få hästen att springa mot motståndaren på rätt sida måste man slå ett normalt slag (Ob3T6) mot färdigheten Rida. Lyckas detta slag får man gå vidare till att slå ett normalsvårt (Ob3T6) slag för vapenfärdigheten Lans för att träffa målet.

Då man anfaller med en lans i full galopp så används riddjurens Grundskada istället för ryttarens Grundskada. En normal häst brukar exempelvis ha en grundskada på Ob3T6+2.

Observera att det finns en frivillig regel som gör att SI-värdet höjs med två poäng (+2/+2) för alla ryttare som anfaller fotfolk. Denna regel gäller inte mot andra ryttare.

Om två ryttare sätter fart mot varandra, så får varje lansstöt använda Grundskadan från båda riddjuren. Observera att det dock alltid måste vara en som är anfallare och en som är försvarare (försvararen får dock göra motanfall).

Tillbakaknuffning för ryttare [Frivillig regel]

Skulle ryttaren bli tillbakaknuffad sittande på ett riddjur måste ryttare klara ett normalt slag (Ob3T6) mot färdigheten Rida. För att sitta kvar i sadeln måste effekten på detta slag lika med eller högre än effekten på tillbakaknuffningen (det vill säga antalet poäng som skadeverkan överskred ryttarens (STY+TÅL)/2). Slaget mot Rida blir en nivå svårare (+Ob1T6) om ryttaren inte har sadel och stigbyglar.

Pik mot ryttare

Ett effektivt sätt att stoppa ett anfall från ryttare är att använda långa pikar. Dessa pikar har dels fördelen att kunna hålla ryttaren på avstånd och dels fördelen av att de kan sättas stadigt i marken för att åstadkomma mer skada.

På samma sätt som ett lansanfall använder riddjurets Grundskada så används riddjurets Grundskada även då en pik sätts mot ett rytterianfall.

Specialla aspekter för lansar & pikar

Övriga speciella regler för riddarlansar, tornerlansar (ej stridslansar) och pikar är att man inte kan använda dem då man väl är involverad i närstrid – däremot går det bra att öppna med dessa typer av lansar.

De höga skador som kan åstadkommas med lansar (och ibland även pikar) gör att det är stor risk att lansen (eller piken) bryts. Det är därför extra intressant att använda reglerna för Brytvärde som finns på sidan 114.

Avståndsanfall från riddjur

Avståndsvapen som kräver två händer (fattningen 2X i vapentabellerna) och även tvåhandsvapen som bör hanteras med två händer (fattningen 2H) kan orsaka komplikationer då man inte kan använda tyglarna. Det blir en nivå svårare att rida utan att hålla i tyglarna (se även färdigheten Rida på sidan 92).

PERFEKTA OCH FUMLADE MANÖVRER

Perfekta och fumlade slag ger speciella resultat i strid. En perfekt genomförd anfallsmanöver innebär att anfallet ger extra skada och en perfekt försvarmanöver medför att försvararen automatiskt vinner initiativet nästa runda. Ett fummel innebär att offret har klantat till det för sig – manövern som skulle utföras kommer att ställa till bekymmer för rollpersonen. Eftersom Eons system är sådant att fummel är ganska vanligt förekommande – speciellt vid höga svårighetsnivåer – så är det är inte meningen att ett fummel direkt skall döda eller allvarligt skada rollpersonen. Rollpersonen kan dock bli dödad av indirekta konsekvenser av fumlet.

Perfekta manövrer

En handling är perfekt genomförd om alla tärningar med undantag för högst en tärning utfaller med '1' (innan eventuella Ob-omslag) samt att det färdigslagna Ob-slaget blev lägre än eller lika med chansen att lyckas.

Om svårighetsslaget blir högre än chansen att lyckas så blir det inget perfekt manöver, men slaget räknas ändå som en lyckad handling.

Ett perfekt *anfall* ger +Ob2T6 i extra skada. Dessutom kan enbart perfekta försvar motverka ett perfekt anfall.

Ett perfekt *försvar* innebär att försvararen automatiskt blir anfallare i nästa runda, utöver det faktum att försvaret givetvis räknas som lyckat.

Ett perfekt slag överträffar *alltid* ett icke-perfekt slag, även om effekten är mindre (exempelvis när det gäller motståndsslag).

Fumlade manövrer

En manöver är fumlad om två eller fler tärningar utfaller med '6' med en gång (innan eventuella Ob-omslag) samt summan av det kompletta Ob-slaget är högre färdighetschansen..

En fumlad manöver innebär *alltid* att rollpersonen automatiskt förlorar initiativet i nästa runda. Observera att detta inte innebär att motståndaren automatiskt vinner initiativet.

Om den negativa effekten av det fumlade slaget är –4 eller lägre så måste man slå på någon av de fyra fummeltabeller som finns för strid (se tabell 5-27, 5-28, 5-29, 5-30 på nästa uppslag). Ett fumlat slag med en effekt på '–1', '–2' eller '–3' medför inte att man behöver slå på fummeltabellerna – det enda som inträffar är med andra ord att rollpersonen förlorar initiativet. (Se även tabell 5-26.)

Fummeleffekt	Resultat
(–1) till (–3)	Automatisk initiativförlust
(–4) eller värre	Automatisk initiativförlus. Slå dessutom ett slag på fummeltabellen

Tabell 5-26: Effekter av fumlande manövrer.

Improviserat fummel [Frivillig regel]

Ett alternativt och mycket snabbt sätt att avgöra hur illa ett fummel är att istället direkt slå Ob1T6 – ju högre desto sämre – mycket enkelt. Spelledaren improviserar sedan fritt och slipper att slå upp den här sidan i regelboken mitt under stridens hetta. Det är fortfarande upp till spelledaren att avgöra vad som händer, men en 'etta' när man skjuter pilbåge innebär antagligen att strängen har gått av medan en 'sexa' eller högre medför att man har träffat pilen perfekt(?) i ryggen på sin kompis (om kompisen finns i skottfältet). Det är dock viktigt att spelledaren tänker igenom om de improviserade fumlet är realistiskt.



	Fummel för obeväpnad strid (1T10)
1	Rollpersonen snubblar och faller på alla fyra och räknas därefter som knästående. Rollpersonen blir automatiskt försvarare under resten av den innestående runda.
2	Rollpersonen snubblar och faller illa – rollpersonen får en (1) poäng Trauma och Ob1T6 poäng Smärta. Rollpersonens position efter detta fummel räknas som knästående.
3	Rollpersonen lyckas med konststycket att sträcka sig i ryggen – rollpersonen får därför Ob1T6 poäng Smärta.
4	Rollpersonen gör kapitalt fel, gör en kullerbytta bakåt och får Ob1T6/3 Smärta. Rollpersonen räknas som liggande efter den fumlade manövern. Rollpersonen blir automatiskt försvarare under resten av innestående runda.
5	Rollpersonen tappar andan och får enbart utföra instinktiva försvarsmanövrer under resten av den innevarande rundan och nästa runda.
6	Rollpersonen faller och slår i huvudet hårt – antingen i marken eller på något närbeläget objekt. Detta medför att rollpersonen får Ob1T6 poäng Smärta och en poäng (+1) Trauma.
7	Rollpersonen lyckas trassla in sig i sina kläder (eller sitt pansar om sådant finns). Det krävs Ob3T6 mot RÖR för att ta sig loss. Rollpersonen får slå en gång per runda. Under tiden som rollpersonen är intrasslad får rollpersonen inte göra någonting annat än att undvika (även ducka, gå bakåt, hoppa och sidosteg). Observera att försöka ta sig loss räknas som en manöver. Att undvika då man är intrasslad är en nivå svårare (+Ob1T6).
8	Rollpersonen gör en osmidig manöver och får tillfällig nackspärr och förlorar automatiskt initiativet under Ob1T6 rundor. Rollpersonen kan dock göra försvarsmanövrer som vanligt under denna tid.
9	Rollpersonen vrickar foten vid en klumpig manöver och faller till marken. Sänk FÖR med två (-2) under Ob1T6 dagar samt anteckna Ob1T6 poäng Smärta. Rollpersonen ligger ned och kan inte resa sig mer än max en nivå (liggande till knästående eller knästående till stående) per runda. För att överhuvud taget få göra ett försök att resa sig krävs att inga andra manövrer utförs den aktuella rundan.
10	Rollpersonen halkar på underlaget och faller platt till marken med ljudlig duns, med alla dess effekter. Rollpersonen ligger ner och blir dessutom automatiskt försvarare under resten av den innestående runda.

Tabell 5-27: Fummel för obeväpnad strid. Slå en T10 för att se vilket resultat fumlet får. Utöver de verkningar som beskrivs i tabellen ger fummel alltid upphov till att man förlorar initiativet i den nästföljande rundan.

	Fummel för närstridsvapen (1T10)
1	Rollpersonen tappar balansen och faller kontrollerat till marken – rollpersonen räknas därefter som knästående. Rollpersonen blir automatiskt försvarare under resten av innestående rundan.
2	Rollpersonen anfaller på ett ställe där motståndaren inte längre befinner sig – förvånad hamnar rollpersonen i obalans och tappar sitt vapen när denne försöker återta balansen. Slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot RÖR för att rollpersonen inte skall falla omkull.
3	Rollpersonen slår sig och tappar andan och får enbart utföra instinktiva försvar under denna och nästa runda.
4	Rollpersonen tappar greppet om sitt vapen som flyger Ob1T6/2 meter. Riktiningen bestäms slumpmässigt (exempelvis med en T6). Dessutom blir rollpersonen så förstummad att rollpersonen automatiskt blir försvarare under resten av den innestående rundan.
5	Rollpersonen slår ned vapnet hårt i marken. Slå vapnets skadeverkan och jämför med vapnets BRYT. Använd normal regler för brytvärde.
6	Rollpersonen lyckas med att slå till sig själv riktigt hårt med en relativt ofarlig del av vapnet (exempelvis skaftet eller bredsidan). Rollpersonen får Ob1T6 poäng Smärta.
7	Rollpersonen lyckas trassla in sig i sina kläder (eller sitt pansar om sådant finns). Det krävs Ob3T6 mot RÖR för att ta sig loss. Rollpersonen får slå en gång per runda. Under tiden som rollpersonen är intrasslad får rollpersonen inte göra någonting annat än att undvika (även ducka, gå bakåt, hoppa och sidosteg). Observera att försöka ta sig loss räknas som en manöver. Att undvika då man är intrasslad är en nivå svårare (+Ob1T6).
8	Rollpersonen lyckas med konststycket att träffa sig själv i huvudet. Skadeverkan blir dock bara halva den vanliga. Slå halv skada och applicera på huvudet. Pansar skyddar som vanligt.
9	Rollpersonen snubblar och faller illa – rollpersonen får en (1) poäng Trauma, Ob1T6 poäng Smärta och ligger ned. Även vapnet tar skada – slå vapnets skadeverkan och jämför med BRYT. Använd normala brytregler. Rollpersonen räknas som liggande.
10	Rollpersonen vrickar foten vid en klumpig manöver och faller till marken. Sänk FÖR med två (-2) under Ob1T6 dagar samt anteckna Ob1T6 poäng Smärta. Rollpersonen ligger ned och kan inte resa sig mer än max en nivå (liggande till knästående eller knästående till stående) per runda. För att resa sig krävs att inga andra manövrer utförs.

Tabell 5-28: Fummel för närstridsvapen. Slå en T10 för att se vilket resultat fumlet får. Utöver de verkningar som beskrivs i tabellen ger fummel alltid upphov till att man förlorar initiativet i den nästföljande rundan.

Fummel med avståndsvapen (1T10)	
1	Skottet går av för tidigt och träffar i marken framför rollpersonen. Rollpersonen tappar kontrollen över vapnet, hamnar i obalans och får inget gjort under denna och nästa runda.
2	Rollpersonen tappar greppet om sitt vapen som flyger iväg Ob1T6/2 meter. Riktiningen bestäms slumpmässigt (exempelvis med en T6). Förstummad blir rollpersonen automatiskt försvarare under resten av den innestående rundan.
3	Projektilen går helt fel upp i skyn och rollpersonen tittar förundrat denna och nästa runda, utan att göra något annat.
4	Finns det någon annan person i skottfältet blir denne antagligen träffad istället för det tilltänkta målet. Möjliga offer slår ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Tur för att undvika att bli träffad. Finns flera offer i närheten blir den med sämst effekt träffad.
5	Rollpersonen vrickar foten vid en klumpig manöver och faller till marken. Sänk FÖR med två (-2) under Ob1T6 dagar samt anteckna Ob1T6 poäng Smärta. Rollpersonen ligger ned och kan inte resa sig mer än max en nivå (liggande till knästående eller knästående till stående) per runda. För att resa sig krävs att inga andra manövrer utförs.
6	Rollpersonen lyckas trassla in sig i sina kläder (eller sitt pansar om sådant finns). Det krävs Ob3T6 mot RÖR för att ta sig loss. Rollpersonen får slå en gång per runda. Under tiden som rollpersonen är intrasslad får rollpersonen inte göra någonting annat än att undvika (även ducka, gå bakåt, hoppa och sidosteg). Observera att försöka ta sig loss räknas som en manöver. Att undvika då man är intrasslad är en nivå svårare (+Ob1T6).
7	Rollpersonen tar i extra mycket och överbelastningen gör att vapnet riskerar att gå sönder. Använd normala brytregler med en skada på vapnet på Ob7T6 (gäller bara vapnet). Bågar och armborst går vanligen sönder genom att strängen brister. Andra vapen bryts vanligen.
8	Rollpersonen lyckas med att göra sig själv illa (exempelvis genom att komma i vägen för strängen). Rollpersonen får Ob1T6 poäng Smärta.
9	Rollpersonen träffar sig själv i foten. Slå normal skada och applicera på foten. Vilken fot som drabbas bestäms slumpmässigt.
10	Rollpersonen tappar balansen och faller illa – rollpersonen får en (1) poäng Trauma, Ob1T6 poäng Smärta och ligger ned. Även vapnet tar skada – slå vapnets skadeverkan och jämför med BRYT. Använd normala brytregler.

Tabell 5-29: Fummel med avståndsvapen. Slå en T10 för att se vilket resultat fumlet får. Utöver de verkningar som beskrivs i tabellen ger fummel alltid upphov till att man förlorar initiativet i den nästföljande rundan.

Fummel med sköldar (1T10)	
1	Skölden hamnar snett och kräver ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot RÖR för att justeras. Rollpersonen får göra ett försök per runda och varje försök räknas som en handling. Om skölden inte justeras blir alla blockeringar med skölden en nivå svårare (+Ob1T6).
2	Skölden fastnar i utrustning och rollpersonen får inte loss den förrän rollpersonen lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) mot RÖR. Rollpersonen får slå en gång per runda. Under tiden som rollpersonen är intrasslad får rollpersonen inte göra någonting annat än att undvika (även ducka, gå bakåt, hoppa och sidosteg). Observera att försöka ta sig loss räknas som en manöver. Att undvika då man är intrasslad är en nivå svårare (+Ob1T6).
3	Med ett snyggt kast lyckas rollpersonen få skölden att flyga iväg Ob1T6/2 meter. Riktiningen bestäms slumpmässigt (exempelvis med en T6). Förstummad blir rollpersonen automatiskt försvarare under resten av den innestående rundan.
4	Rollpersonen tappar balansen och faller kontrollerat till marken – rollpersonen räknas därefter som knästående.
5	Rollpersonen slår sig och tappar andan och får enbart utföra instinktiva försvar under denna och nästa runda.
6	Sköldens remmar brister och skölden faller till marken – rakt på rollpersonens fot. Rollpersonen får därför två poäng (+2) Smärta.
7	Rollpersonen snubblar och faller illa – rollpersonen får en (1) poäng Trauma, Ob1T6 poäng Smärta och ligger ned. Även skölden tar skada – slå sköldens skadeverkan och jämför med BRYT. Använd normala brytregler. Rollpersonen räknas efter fallet som liggande.
8	Rollpersonen tappar kontrollen och slår ned skölden hårt i marken. Slå sköldens skadeverkan och jämför med sköldens BRYT. Använd normala regler för brytvärde.
9	Rollpersonen slår sköldkanten i sin egen panna och får Ob1T6 i Smärta. Rollpersonen faller som en fura till marken och räknas därefter naturligtvis som liggande.
10	Rollpersonen vrickar foten vid en klumpig manöver och faller till marken. Sänk FÖR med två (–2) under Ob1T6 dagar samt anteckna Ob1T6 poäng Smärta. Rollpersonen ligger ned och kan inte resa sig mer än max en nivå (liggande till knästående eller knästående till stående) per runda. För att resa sig krävs att inga andra manövrer utförs.

Tabell 5-30: Fummel med sköldar. Slå en T10 för att se vilket resultat fumlet får. Utöver de verkningar som beskrivs i tabellen ger fummel alltid upphov till att man förlorar initiativet i den nästföljande rundan.

ANFALLSMANÖVRER

Detta avsnitt beskriver de anfallsmanövrer som en anfallare kan välja mellan. Många av manövrerna ingår i de avancerade reglerna och ett antal av anfallsmanövrerna är Frivilliga regler. Spelledaren bestämmer som vanligt vilka av de frivilliga reglerna som skall användas i spelet. Vissa anfallsmanövrer benämns som 'Greppmanöver' vilket innebär att de bara kan utföras då motståndaren är greppad. Med 'Vapengreppmanöver' avses en manöver som bara får utföras då motståndarens vapen är greppat. Observera att vissa av de beskrivna anfallsmanövrerna påverkar vilken svårighet motståndaren får vid sitt försök att vinna initiativet i nästa runda.

Sammanfattning av anfallsmanövrer

- Beväpnat närstridsanfall
- Avståndsanfall
- Sköldstöt [Frivillig regel] *
- Slag
- Spark
- Skalla
- Bita
- Tackling **
- Greppa **
- Släppa eget grepp (Greppmanöver)
- Slita sig loss (Motgreppmanöver)
- Greppa tillbaka (Motgreppmanöver)
- Greppa tillbaka bakåt (Motgreppmanöver)
- Krossa motståndaren (Greppmanöver)
- Flytta motståndaren (Greppmanöver)
- Välta motståndaren (Greppmanöver)
- Kasta motståndare (Greppmanöver)
- Låsa motståndare (Greppmanöver)
- Greppa vapen [Frivillig regel] **
- Rycka loss vapen (Vapengreppmanöver)
- Vräka [Frivillig regel] **
- Reträtt!
- Vila

* Motståndarens svårighet för VINIT blir lätt (Ob2T6) nästa runda.

** Motståndarens svårigheten för VINIT nästa runda blir Ob4T6 om anfallsmanövern lyckas. Misslyckas anfallsmanövern blir svårigheten lätt (Ob2T6).

Beväpnat närstridsanfall

Alla anfall som utförs i närstrid med vapen är närstridsanfall. För att lyckas med en anfallsmanöver slår man ett svårighetsslag precis som för vilken färdighet som helst. Man använder den färdigheten som gäller för den aktuella anfallsmanövern (ofta färdigheten för det aktuella vapnet). Svårigheten för ett beväpnat närstridsanfall är normal (Ob3T6), men kan modifieras vid speciella situationer eller beroende på om några speciella anfallsvariationer används.

Om anfallet lyckas har anfallaren träffat – naturligtvis under förutsättning att försvararen inte lyckas med någon försvarsmanöver avsedd att avvärja anfallet. En träff medför vanligen att försvararen tar skada. Exakt vilken skada ens vapen ger finns angivet i vapentabellen. I skadekapitlet finns regler för kroppspansar och hur skada fungerar.

Avståndsanfall

Avståndsanfall utförs med avståndsvapen, exempelvis pilbågar, kastspjut, kastknivar och stenar. Avståndsanfall kan ibland påverka andra strider och det kan därför vara nödvändigt att använda regeln om relativt initiativ – om inte kan förenklad turordning med fördel användas.

Svårigheten för ett avståndsanfall beror på räckvidden. De olika räckvidderna medför olika svårighet att träffa målet: kort avstånd är lätt (Ob2T6), normalt avstånd är normalsvårt (Ob3T6), långt avstånd är svårt (Ob4T6) och mycket långt avstånd är mycket svårt (Ob5T6).

Träffar man sitt mål och om målet inte lyckas med något försvar mot avståndsanfall skall man slå för skada, vilken också är olika för olika räckvidder. Exakt vilken skada ens vapen ger finns angivet i vapentabellen. I skadekapitlet finns regler för kroppspansar och hur skada fungerar.

Sköldstöt [Frivillig regel]

[VINIT Ob2T6]

I stället för ett anfall med sitt vapen kan man, om man har en sköld, göra en sköldstöt. En sköldstöt innebär att man försöker skada sin fiende med skölden. En del sköldar har speciella spetsar för att öka sköldstötens skadeverkan. För att lyckas med en sköldstöt måste man slå ett slag mot sin färdighet i Sköld. Svårigheten är normal (Ob3T6) om inga speciella anfallsvariationer används. Lyckas sköldstöten får försvararen skada enligt sköldens skadevärde. Misslyckas sköldstöten händer inget.

Observera att en sköldstöt inte kan pareras, men däremot blockeras eller undvikas. Den som utsätts för en sköldstöt får dessutom lättare att vinna initiativet nästa runda, VINIT blir Ob2T6.

Se även anfallsmanövern Vräka för hur man kan använda sköldar för att vräka undan fienden. Det finns dessutom en variant av Sköldstöt som kan utföras av försvararen, denna försvarsmanöver kallas Försvararens sköldstöt.

Slag

Till slag räknas knytnävsslag, handkantsslag, handledsslag och armbågsstötar. Slag är den vanligaste typen av obeväpnade anfall. Den gör ganska lite skada men det är lätt att träffa. För att använda armbågen krävs det att man är ytterst nära sin motståndare. Den är också effektiv om motståndaren står alldeles bakom användaren. Slag ger alltid krossande skador (K). Genom att använda knogjärn är det möjligt att göra en poäng extra (+1) i skada.

Slag går normalt på hög anfallsnivå, om ingen speciell situation råder – exempelvis om anfallaren står högre upp.

Spark

Sparkar inkluderar alla former av stridstekniksparkar, knän i skrevet och vanliga hederliga sparkar. Sparken är lite svårare att träffa med där man vill jämfört med slag, men den gör mer skada. Sparken gör liksom slaget krossande skada. Sparkar går på låg anfallsnivå, om inga speciella omständigheter råder. Vissa stridsskolor lär ut avancerade sparkar som även kan träffa huvudet och överkroppen. Genom att ha stålhättor på skorna (eller motsvarande) så kan man öka sparkens skadeverkan med två poäng (+2).

Skalla

Man kan försöka skalla någon genom att slå sin panna mot motståndarens ansikte. Att skalla någon kan vara ganska svårt att lyckas med, men man kan göra avsevärd skada med skallningen. Svårigheten är Ob4T6. Man tar själv skada motsvarande halva den skada som man åsamkar sin motståndaren. Givetvis kan man skydda sig med hjälp av en hjälm mot denna skada. Slå inte på träfftabellen, man träffar automatiskt huvudet (egentligen ansiktet) om anfallet lyckas. Skallningar gör krossande skada.

Bita

Man kan försöka bita sin motståndare om man kommer åt. Ett bett gör inte så mycket skada, men det kan ibland vara lönt att försöka. I vanliga fall slår man mot 'högt' sikte på träfftabellen för närstrid. Normala bett gör hugg-skada.

Tackling

[lyckad: VINIT Ob4T6, misslyckad: VINIT Ob2T6]

Genom att rusa mot sin motståndare kan man få denne att tappa balansen. För att få tacklas måste man ha sprungit eller spurtat under föregående runda. Den som tacklar räknas alltid som anfallare.

För att lyckas träffa med en tackling måste man slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Slagsmål (eller stridsteknik) för att lyckas tackla målet. Lyckas detta slag flyttas den tacklade minst en meter. Observera att försvararen kan använda försvarsmanövrarna Undvika eller Sidosteg för att undgå att bli tacklad.

För att tacklingen skall leda till att motståndaren välter måste man därefter lyckas med ett aktivt motståndslag med (STY+TÅL)/2 mot motståndarens (STY+TÅL)/2. Svårigheten är normal (Ob3T6) för försvararen och lätt (Ob2T6) för tacklaren. Lyckas det andra slaget faller motståndaren till marken. Misslyckas slaget så står motståndaren upp. Tacklaren faller endast om tacklarens slag fumlades.

Man tar normalt ingen skada av att bli tacklad.

Exempel:

Tzorcelan skall springa in en borg för att förvarna markfurst Urbenizir om ett förestående attentat. Vid porten står dock en av furstens motståndare, en krigsfurst vid namn Haanzier, och han tänker försöka stoppa Tzorcelan. Baron Tzorcelan väljer att försöka tackla bort krigsfurst Haanzier. Tzorcelan blir automatiskt anfallare och Haanzier försöker göra ett motanfall genom att greppa baronen.

Tzorcelan lyckas med sitt normalsvåra (Ob3T6) slag mot Slagsmål så tacklingen går in – Haanzier flyttas bakåt en meter. Haanzier lyckas därefter med sin greppning, så han håller Tzorcelan i armen. Därefter slår Tzorcelan Ob2T6 mot (STY+TÅL)/2 och krigsfurst Haanzier slår Ob3T6 mot sin (STY+TÅL)/2. Tzorcelan får en effekt på fem och Haanzier en på två vilket innebär att Tzorcelan 'vann' motståndsslaget. Detta medför att Haanzier faller tungt till marken. Under nästföljande runda sliter sig Tzorcelan loss från greppet och rusar vidare in i borgen.

Greppa

[lyckad: VINIT Ob4T6, misslyckad: VINIT Ob2T6]

Ibland kan det vara en bra idé att försöka greppa sin motståndare. En greppning utförs på olika sätt beroende på vad det är man vill göra och vilken kroppsdel man vill greppa. För att lyckas greppa slår man ett normalt slag (Ob3T6) mot färdigheten Slagsmål. Försvarsmanövrer fungerar som vanligt för den som blir utsatt för greppningsförsöket, vilket innebär att det går bra att parera, blockera, undvika och göra motanfall mot greppanfall.

Greppattacken kan göras med en eller två händer. Man kan inte greppa med två händer om man har något i händerna. Att greppa med två händer är en nivå enklare (–Ob1T6). Att greppa någon bakifrån är också en nivå enklare (–Ob1T6).

Om greppningsförsöket lyckas så använder man tabell 5-31 för att se vilken kroppsdel som greppats. Om man redan har ett grepp och greppar om för att få ett bättre tag, så får man välja vilken kroppsdel som är greppad (naturligtvis bara om denna andra greppning lyckas – observera att det räknas som om man släpper greppet innan man tar ett nytt). Lyckas greppet blir dessutom grundvärdet på VINIT Ob4T6 nästa runda för den greppade. Misslyckas greppningen blir däremot VINIT Ob2T6.

Man kan även Måtta (se anfallsvariationer) mot en specifik kroppsdel. Detta gör greppningen en nivå svårare (+Ob1T6). Om man lyckas träffar man automatiskt den tilltänkta kroppsdelen.

1T10	Kroppsdel*	Speciellt
1–2	Huvud	Krävs för att Låsa motståndarens hals (strypning).
3–5	En arm	Krävs för att kasta motståndaren.
6	Båda armarna	Kräver två händer, annars räknas det som träff i en Arm (se 3–5). Motståndaren kan kastas med detta grepp.
7	Armar och bröstkorg/buk	Kräver grepp med två händer, annars räknas greppet som ett grepp på en arm (se 3–5).
8–9	Bröstkorg/buk	Kräver två händer, annars räknas det som träff i en Arm. Krävs för att kunna krossa motståndaren.
10	Ben	Minskar motståndarens förflyttning drastiskt, denne kan maximalt förflytta sig gående tills greppet är brutet.

* Man kan använda de avancerade träfftabellerna även här. De är antagligen mest intressanta vid grepp mot huvudet, armarna eller benen.

Tabell 5-31: Träfftabell för greppmanövrer.

Effekt av att ha grepp på motståndare: Alla anfallsmanövrer som riktas mot den fasthållne blir en nivå enklare (–Ob1T6). Observera att denna modifikation inte gäller om man försöker 'greppa om' en motståndare. Dessutom bör spelledare vara extra noga med att justera eventuella träfftabellsslag så att det blir realistiska resultat. Om man använder regler om snabbhetsindex så sänks också båda parters SI till högst (2/2). Denna sänkning är temporär och varar bara så länge som greppet varar.

Effekt av att vara greppad: En greppad rollperson har två nivåer svårare (+Ob2T6) att Undvika andra attacker. Denna modifikation gäller även manövrerna Gå bakåt, Sidosteg, Ducka och Hoppa högt. Greppmanövrer och motgreppsmanövrer påverkas inte. Övriga försvarsmanövrer (inklusive Motanfall) och alla Anfallsmanövrer (med undantag för greppmanövrer och motgreppsmanövrer) blir en nivå svårare (+Ob1T6) då man är greppad. Det samma gäller för alla manövrer och handlingar som kräver någon form av rörelse, exempelvis att dra ett vapen, som också blir en nivå svårare (+Ob1T6) då man är greppad. I bland kan vissa typer av anfall vara omöjliga, exempelvis svinga med ett svärd om båda armarna är låsta. Om man använder regler om snabbhetsindex så sänks alla SI till högst (2/2) om man är greppad. Denna sänkning är temporär och varar bara så länge som man är greppad. Se även sammanfattning i tabell 5-32.

Manöver	Effekt av att vara greppad
Grepp- & motgreppmanövrer	±0
Undvika	+Ob2T6
Gå bakåt & Sidosteg	+Ob2T6
Ducka & Hoppa högt	+Ob2T6
Övriga försvarsmanövrer	+Ob1T6
Anfall & Motanfall	+Ob1T6
Övriga manövrer som kräver rörelse	+Ob1T6

Tabell 5-32: Svårighetsökningar för olika typer av manövrer då rollpersonen har blivit greppad.

Släppa eget grepp (Greppmanöver)

Att släppa ett grepp som man har kopplat går automatiskt. Om motståndaren har greppat tillbaka så bibehålls motståndarens grepp. Observera att släppa grepp räknas som en manöver även om den inte har någon svårighet.

Denna manöver kan användas både som anfallsmanöver och som försvarsmanöver.

Slita sig loss (Motgreppmanöver)

Om man har blivit greppad kan man försöka slita sig loss. Man måste då lyckas med ett aktivt motståndsslag med sin STY mot motståndarens STY. Svårigheten är normal (Ob3T6) för både anfallare och försvarare. Lyckas slaget så förlorar motståndaren greppet. Om den som försöker slita sig loss har greppat tillbaka så blir det en nivå enklare (–Ob1T6) att lyckas. Försöker man slita sig loss från ett enhandsgrepp så blir det också en nivå enklare (–Ob1T6).

Denna manöver kan användas både som anfallsmanöver och som försvarsmanöver.

Greppa tillbaka (Motgreppmanöver)

En person som har blivit greppad av sin motståndare kan försöka att i sin tur greppa den som håller fast. Om man är greppad framifrån kan man greppa automatiskt (det räknas dock som en manöver). Har man däremot blivit greppad bakifrån måste man göra en normalt greppningsanfall för att lyckas vrida sig runt och få ett grepp, det vill säga med en normal svårighet (Ob3T6) mot Slagsmål (eller stridsteknik med manövern grepp).

Om man lyckas greppa tillbaka måste man slå ett slag på grepp-träfftabellen för att se vilken kroppsdel man fick tag på.

Denna manöver kan användas både som anfallsmanöver och som försvarsmanöver. Om man redan har lyckats greppa motståndaren och vill ta ett nytt bättre grepp måste man göra detta som en anfallsmanöver (det vill säga göra en Greppa-manöver).

Krossa (Greppmanöver)

Är man starkare än sin motståndare har man en god chans att kunna pressa luften ur motståndaren och kanske knäcka några revben. Detta kan endast göras av rollpersoner som har högre STY än sin motståndares TÅL och om man har kopplat greppet runt bröstkorgen eller buken. För att skada sin motståndare måste man lyckas med ett aktivt motståndsslag med sin STY mot motståndarens TÅL. Svårigheten är normal (Ob3T6) för både anfallaren och försvararen. Om motståndsslaget lyckas tar försvararen krossande skada som motsvarar Ob1T6+Grundskada (Kross) (K+Ob1T6). Observera rustningar skyddar normalt mot denna typ av skada. Misslyckas motståndsslaget händer ingenting. För att krossa sin motståndare krävs det att man använder båda sina händer.

Flytta motståndare (Greppmanöver)

För att flytta eller knuffa en greppad motståndare måste man lyckas med ett aktivt motståndslag med sin färdighet i Slagsmål (eller stridsteknik) mot motståndarens (STY+TÅL)/2. Svårig-

heten är normal (Ob3T6) för både anfallaren och försvararen. För att flytta sin motståndare krävs det att man använder båda sina händer, annars ökar svårigheten med +Ob1T6. Det är möjligt att flytta en motståndare som har greppat tillbaka. Om slaget lyckas har man flyttat sin motståndare en meter. Misslyckas slaget står motståndaren kvar. Greppet förloras aldrig då man försöker flytta motståndaren.

Motståndaren har möjlighet att försöka hålla balansen istället för att motstå med styrka och tyngd. Motståndaren kan i det aktiva motståndsslaget välja att använda nivån i färdigheten Slagsmål (eller stridsteknik) istället för (STY+TÅL)/2.



Välta motståndare (Greppmanöver)

För att välta en greppad motståndare måste man lyckas med ett aktivt motståndslag med sin färdighet i Slagsmål (eller stridsteknik) mot motståndarens (STY+TÅL)/2. Svårigheten är normal (Ob3T6) för anfallaren och enkel (Ob2T6) för försvararen. För att välta sin motståndare krävs det att man använder båda sina händer, annars ökar svårigheten med +Ob1T6. Lyckas slaget faller motståndaren till marken och anfallaren kan bestämma om greppet skall släppas eller om anfallaren skall följa med till marken med bibehållet grepp. Misslyckas slaget så står båda upp och dessutom förloras greppet av den som försökte välta. Man tar normalt ingen skada av att bli omkullvält. Det är möjligt att välta en motståndare som har greppat tillbaka, men då måste anfallaren alltid följa med till marken.

Motståndare som utsätts för vältningsförsök har möjlighet att försöka hålla balansen istället för att motstå med styrka och tyngd. Motståndaren kan välja att använda nivån i färdigheten Slagsmål (eller stridsteknik) istället för (STY+TÅL)/2.

Kasta motståndare (Greppmanöver)

Man kan försöka kasta en greppad motståndare till marken för att orsaka skada. Det är betydligt svårare att kasta än att välta sin motståndare. För att kasta sin motståndare måste man lyckas med ett aktivt motståndslag med sin färdighet i Slagsmål (eller stridsteknik) mot motståndarens (STY+TÅL)/2. Svårigheten är normal (Ob3T6) för anfallaren och mycket enkel (Ob1T6) för försvararen. För att kasta sin motståndare krävs det att man använder båda sina händer, annars ökar svårigheten med +Ob1T6. Dessutom krävs att man har greppat motståndarens arm. Observera att det inte är möjligt att kasta en motståndare som har greppat tillbaka.

Om slaget lyckas har man kastat sin motståndare, greppet går förlorat och motståndaren tar Ob1T6 krossande skada. Misslyckas slaget står motståndaren kvar och dessutom förloras greppet av den som försökte kasta.

Motståndare som utsätts för kast har möjlighet att försöka hålla balansen istället för att motstå kast med styrka och tyngd. Motståndaren kan i det aktiva motståndsslaget välja att använda nivån i färdigheten Slagsmål (eller stridsteknik) istället för (STY+TÅL)/2.

Låsa motståndare (Greppmanöver)

En låsning är en annan metod att oskadliggöra motståndaren. Efter ett genomfört grepp byter man greppet till ett sådant läge att motståndaren inte kan komma åt grepparen utan att ta sig loss. I vissa fall kan sådana här grepp vara skadliga – halslås är till exempel mer kända som strypningar (för detta krävs att man greppat huvudet).

Efter att man har lyckats med ett grepp kan man försöka låsa kroppsdelen. För att lyckas låsa en kroppsdel måste man lyckas med ett aktivt motståndsslag med sin färdighet i Slagsmål (eller stridsteknik) mot motståndarens färdighet i Slagsmål (eller stridsteknik). Svårigheten är normal (Ob3T6) för både anfallare och försvarare. Om slaget lyckas blir motståndaren låst och kan inte utföra några andra manövrer än Slita sig loss. Låser man huvudet börjar man strypa offret (se strypning på sidan 174).

Greppa vapen [Frivillig regel]

[lyckad: VINIT Ob4T6, misslyckad: VINIT Ob2T6]

Det är fullt möjligt att greppa en motståndares vapen eller sköld. Normalt kan man inte greppa närstridsvapen som har en vass egg (exempelvis svärd, yxor och vissa spjut), men om grepparen är beredd att ta Ob1T6 i huggskada (exklusive Grundskada) går även detta bra. Går denna skada igenom pansaret på handflatan kommer dock greppet att förloras. Man kan försöka greppa sin motståndares vapen med en eller två händer.

Grundvärdet för VINIT för försvararen blir Ob4T6 nästa runda om vapnet blir greppat, annars blir VINIT-svårigheten Ob2T6. Försvarsmanövrer fungerar som vanligt, vilket innebär att det går bra att exempelvis parera, blockera, undvika och göra motanfall.

Slå ett normalt svårighetsslag (Ob3T6) mot färdigheten Slagsmål (eller stridsteknik) för att lyckas. Använder man bara en hand så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Yxor och vapen som består av både egg och stång (exempelvis spjut) kan man försöka greppa på stången för att slippa ta huggskada, men detta ökar svårigheten en nivå (+Ob1T6).

Lyckas greppningsförsöket kommer motståndaren inte att kunna använda vapnet förrän greppet är borta. Båda rollpersonerna har nu en eller två händer mindre händer fria att agera med (var och en väljer om de skall hålla i med en eller två händer).

När ett vapen är greppat kan båda parter välja mellan att släppa, hålla kvar eller försöka rycka loss. Att släppa ett vapen går automatiskt, men räknas ändå som en manöver. Samma regel som för att släppa vanliga grepp gäller. Att hålla kvar är ingen manöver och kräver ingen aktiv koncentration.

Rycka loss vapen (Vapengreppmanöver)

Både ägaren till ett vapen och den som har greppat det kan försöka rycka loss det från motståndarens grepp. Att försöka rycka loss räknas som manöver och måste därför väljas på normalt sätt i förväg innan den utförs. Vapen som har egg (exempelvis svärd, yxa och vissa spjut) ger grepparen Ob1T6 i huggskada (exklusive Grundskada). Går skadan igenom pansaret på handflatan kommer greppet att förloras av den som greppat vapnet.

För att rycka till sig vapnet krävs ett lyckat aktivt motståndsslag med STY mot motståndarens STY. Svårigheten är normal (Ob3T6) för den som greppat och lätt (Ob2T6) för den som håller i vapnet på normalt sätt. Om det är en sköld man försöker hålla kvar så är svårigheten mycket enkel (Ob1T6) att hålla kvar för den som håller i skölden på normalt sätt. Den som försöker rycka loss en sköld har fortfarande normal svårighet (Ob3T6).

Om någon av parterna använder en hand i stället för två så ökar svårigheten för denne med en nivå (+Ob1T6).

Får grepparen loss vapnet (eller skölden) måste grepparen dock använda en *manöver* för att vända vapnet rätt innan grepparen kan använda det, såvida det inte är en stav eller ett annat vapen som går att använda från båda hållen.

Vräka [Frivillig regel]

[lyckad: VINIT Ob4T6, misslyckad: VINIT Ob2T6]

Att vräka innebär att man försöker skjuta ifrån sig sin motståndare med ett vapen, en sköld eller med händerna. För att lyckas med vräkning måste man slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten i vapnet, skölden eller Slagsmål (alternativt stridsteknik). Försvarsmanövrer som vanligt mot Vräka.

Även om man lyckas med färdighetsslaget är det inte säkert att motståndaren vräks iväg. För att vräkningen verkligen skall leda till att motståndaren vräks undan måste man dessutom lyckas med ett aktivt motståndslag med (STY+TÅL)/2 mot motståndarens (STY+TÅL)/2. Svårigheten är normal (Ob3T6) för både anfallaren och försvararen. Lyckas detta knuffas motståndaren bort minst en meter. Dessutom kommer de stridande att förflyttas till öppningsavstånd, vilket innebär att striden måste öppnas för att fortsätta. Den som vräker kan välja att följa efter den vräkte – i så fall är de stridande fortfarande involverade och fortsätter striden på normalt sätt.

Lyckas anfallaren vräka bort försvararen skall försvararen även slå Ob2T6 mot RÖR för att inte falla till marken.

Det finns även en variant av Vräka som kan utföras av försvararen – denna försvarsmanöver kallas Försvararens vräka.

Reträtt!

Denna manöver används för att avbryta strid. Man kan förflytta sig upp till sin Förflyttning/2 meter rakt bakåt med Reträtt! För att få retirera måste man ha ryggen fri från andra motståndare och man får inte ha någon motståndare som anfallare. Under dessa omständigheter lyckas reträtten automatiskt. Efter reträtten så är de stridande återigen på öppningsavstånd, vilket innebär att striden måste öppnas igen för att fortsätta.

Om den retirerande anfallaren lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Stridsvana så undviker man dessutom alla eventuella motanfall som försvararen utför.

Man får max utföra en Reträtt! per runda. Dessutom måste man ha valt Reträtt! som anfallsmanöver i Redogörelsefasen. Reträtt! kan aldrig utföras som en instinktiv försvarsmanöver. För att få retirera måste man vara anfallare. För försvararen finns en liknande manöver som heter Flykt!

Vila

[VINIT Ob1T6]

Personen tänker inte anfalla utan kommer att hämta andan under rundan. Man står bara rakt upp och ner och pustar ut. Om man vilar förlorar man automatiskt initiativet och blir försvarare. Observera att detta inte automatiskt innebär att motståndaren blir anfallare. Gör motståndaren ett anfall så kan man göra en försvarsmanöver som en instinktiv manöver. Om man gör en instinktiv manöver så kan man dock inte dra någon nytta av vilan under den innevarande rundan.

Man återhämtar ett kryss stridsutmattning varje runda som man vilar. Observera att inga andra manövrer kan utföras samtidigt som man vilar (i alla fall inte om man vill återhämta Stridsutmattning). Detta inkluderar springa, spurta och ropa högt.

ANFALLSVARIATIONER

Detta avsnitt beskriver de variationer som kan användas ihop med anfallsmanövrerna. De flesta anfallsvariationer (med undantag för anfallstyp) är frivilliga regler. Spelledaren bestämmer som vanligt vilka av de frivilliga reglerna som skall användas i spelet. Vissa anfallsvariationer är markerade som 'endast avståndsvapen' vilket innebär att dessa variationer bara kan användas till manövrer som brukar avståndsvapen. Observera att vissa av de beskrivna anfallsvariationerna påverkar vilken svårighet motståndaren får vid sitt försök att vinna initiativet i nästa runda.

Sammanfattning av anfallsvariationer

- Typ av anfall (kraftfullt|snabbt) *
- Anfallsnivå (hög|normal|låg) [Frivillig regel]
- Måtta [Frivillig regel]
- Finta [Frivillig regel] **
- Sikta (endast avståndsvapen) [Frivillig regel]
- Snabbskott (endast avståndsvapen) [Frivillig regel]

* Motståndarens svårigheten för VINIT nästa runda blir en nivå enklare (–Ob1T6) om anfallets typ var kraftfullt och en nivå svårare (+Ob1T6) om anfallet var snabbt.
** Motståndarens svårigheten för VINIT nästa runda blir en nivå svårare (+Ob1T6) om fintens lyckas.

Typ av anfall (kraftfullt|snabbt)

I de grundläggande stridsreglerna finns det tre variationer på anfallsmanövrer – man kan anfalla *kraftfullt*, *normalt* eller *snabbt*. Ett *kraftfullt* anfall gör mer skada, men man öppnar sig mer så att motståndaren får lättare att ta initiativet. Ett *snabbt* anfall gör mindre skada, men man skyddar sig mer och motståndaren får svårare att överta initiativet. Ett *normalt* anfall är en kompromiss mellan ett kraftfullt och ett snabbt anfall. Svårigheten att träffa påverkas inte av anfallstypen. Se tabell 5-33 för en sammanfattning av vad som gäller för olika anfallstyper.

Om ingen anfallstyp väljs av spelaren så anses anfallet alltid vara *normalt*. Spelledaren bör vara ganska hård på detta.

Observera vidare att ovanstående regel bara gäller för beväpnade och obeväpnade anfall – inte för greppmanövrer, Tackling, Vräka, Reträtt! eller Vila.

Typ av anfall	VINIT*	Skada
Anfall, kraftfullt**	–Ob1T6	Skada +Ob1T6
Anfall, normalt	±0	ingen modifikation
Anfall, snabbt**	+Ob1T6	Skada –Ob1T6

* Avser den svårighet som kommer att gälla för motståndarens VINIT-slag i nästa runda.
** Dessa variationer är endast möjlig för beväpnade och obeväpnade närstridsanfall.

Tabell 5-33: Typ av anfall. I tabellen anges motståndarens svårighetsmodifikation för att vinna initiativet (VINIT) i nästa runda. Dessutom anges den förändring av skada som anfallet får.

Anfallsnivå [Frivillig regel]

Att välja anfallsnivå innebär att man väljer var i höjdled anfallet skall riktas. Man kan välja en av tre anfallsnivåer: *Hög*, *Normal* eller *Låg*. Detta påverkar var man träffar, det vill säga hur man slår på träfftabellen. I vissa situationer är man begränsad till vissa nivåer, exempelvis kan man inte sparka på den höga nivån om man inte har en speciell stridsteknik som tillåter detta.

Om inget annat sägs antas alltid anfallsnivån vara *normal*. Spelledaren bör vara ganska hård mot spelare som glömmer att säga till om låg eller hög anfallsnivå.

Svårigheten påverkas inte av den valda anfallsnivån. Däremot kan det bli lättare för försvararen att parera eller blockera om denne lyckas välja samma nivå som anfallaren väljer. Regler för detta finns i reglerna för *försvarsnivå*.

Måtta [Frivillig regel]

Man kan måtta anfall mot ett speciell kroppsdel. Man kan alltså välja ett träffområde eller delområde som man skall försöka träffa. Svårigheten beror på storleken på det man måttar mot. Observera att man kan måtta med både närstrids- och avståndsvapen. Det går dessutom bra att kombinera reglerna för att sikta och måtta, vilket innebär att modifikationerna kan ta ut varandra. Se även tabell 5-34 för en sammanfattning av vad som gäller för att måtta ett anfall.

Storlek	Svårighet	Exempel
Träffområde	+Ob1T6	Arm, bröstkorg, huvud
Delområde	+Ob2T6	Hand, ansikte, knä, kön
Glipa*	+Ob3T6	Glipa i rustningen

* Spelledaren måste bestämma om glipan existerar. En glipa gör att pansaret inte skyddar.

Tabell 5-34: Måtta ett anfall mot ett speciellt träffområde, delområde eller glipa. I tabellen anges vilken svårighetsökning som anfallet får beroende på hur noga rollpersonen måttar.

Missa måttning [Frivillig regel]

Om man måttar mot ett delområde av motståndaren och sedan missar är det stor sannolikhet att man ändå träffar det träffområde där delområdet ingår. Skulle man få en effekt på –1 eller –2 när man måttar träffar man istället det aktuella träffområdet. Exempelvis om man måttar man mot handen och missar, men får en effekt på –1 eller –2, så blir armen träffad i stället (observera att det ändå kan hända att handen blir träffad om slaget på träfftabellen ger ett sådant resultat).

Exempel:

Tzorcelan siktar mot tirakledarens ansikte med sitt armborst. Tzorcelan har färdigheten Armborst 10 och står på kort håll (Ob2T6). Detta medför att svårighetsgraden blir Ob2T6 + Ob2T6, det vill säga Ob4T6. Skulle nu Tzorcelan missa och få en effekt på maximalt minus två (slå 11 eller 12 på sitt slag) så har han ändå träffat huvudet – eftersom ansiktet sitter på huvudet.

Finta [Frivillig regel]

[lyckad: VINIT +Ob1T6]

En fint utföres genom att man lägger till +Ob1T6 till svårigheten för sin egen anfallsmanöver och dessutom till försvararens försvarsmanöver (bara den som är avsedd att stoppa den aktuella anfallsmanöver som anfallaren utför). Om anfallaren lyckas med sitt fint-anfall så får försvararen dessutom en nivå svårare (+Ob1T6) för VINIT nästa runda. Mer om finter behandlas i samband med att olika stridstekniker beskrivs i olika moduler till Eon som behandlar exempelvis alver och dvärgar.

Sikta [Frivillig regel]

(endast avståndsvapen)

Om man använder ett avståndsvapen kan man välja att offra en hel runda extra på att sikta mot det tilltänkta målet. Man kan inte skjuta förrän under rundan efter den runda som man använde för att sikta. Man får då en nivå enklare (–Ob1T6) på svårigheten för att träffa. Svårigheten minskar aldrig med mer än en nivå (–Ob1T6) då man siktar. Observera att det går bra att kombinera Sikta och Måtta.

Snabbskott [Frivillig regel]

(endast avståndsvapen)

Vill man skjuta extra snabbt så går naturligtvis det. Snabbskott minskar svårigheten för eventuella slag för relativt initiativ. Varje nivå (+Ob1T6) som skytten väljer att lägga till sin svårighet att träffa ger en nivå enklare (–Ob1T6) på eventuella slag för relativt initiativ. Svårigheten för Initiativ kan som lägst bli Ob1T6. Initiativmodifikationen gäller bara för de initiativslag som skottet är inblandat i.



FÖRSVARSMANÖVRER

Detta avsnitt beskriver de olika försvarsmanövrer en försvarare kan utföra för att avvärja en anfallare. Många av manövrerna ingår i de avancerade stridsreglerna och många är dessutom frivilliga regler. Vissa av manövrerna kan enbart utföras som skydd mot avståndsvapen (dessa manövrer anges med 'endast mot avståndsvapen') – övriga manövrer kan bara utföras som försvar mot närstridsanfall. Manövrer som anges som 'greppmanöver' kan bara utföras om man själv har ett grepp, medan manövrer som anges som 'motgreppsmanöver' bara kan utföras om man själv är greppad av en motståndare.

Sammanfattning av försvarsmanövrer

- Parering
- Blockering
- Avståndsblockering (endast mot avståndsvapen)
- Undvika
- Avståndsundvika (endast mot avståndsvapen)
- Sidosteg [Frivillig regel]
- Gå Bakåt [Frivillig regel]
- Ducka [Frivillig regel]
- Hoppa högt [Frivillig regel]
- Motanfall
- Försvararens vräka [Frivillig regel]
- Försvararens sköldstöt [Frivillig regel
- Dra vapen snabbt [Frivillig regel]
- Flykt!
- Defensiv vila
- Släppa eget grepp (Greppmanöver)
- Slita sig loss (Motgreppmanöver)
- Greppa tillbaka (Motgreppmanöver)

Parering

Pareringar är en viktig försvarsmanöver som utförs med ett närstridsvapen genom att blockera eller styra undan ett anfall. Det går bra att parera såväl beväpnade som obeväpnade anfall, dessutom kan man parera greppningsanfall. Det är däremot inte möjligt att parera avståndsanfall.

Om man är obeväpnad kan man göra en parering med sin hand eller arm – vilket dock kommer att leda till att man tar skada i armen. Denna typ av parering används ofta av obeväpnade individer som befinner sig i nödsituation.

Den grundläggande svårigheten för en parering är normal (Ob3T6). Om man utför mer än en parering under rundan kommer varje påföljande parering att öka med en nivå (+Ob1T6) i svårighet. Om man är greppad blir det en nivå svårare (+Ob1T6) att Parera.

Observera att man inte kan parera ett misslyckat anfall.

Lyckas pareringen kommer försvararen antagligen avvärja motståndarens anfall. Om man använder regler om Brytvärde finns dessutom risken att vapnen tar skada. Om det parerande vapnet går sönder så kommer den parerande personen att ta skada.

Misslyckas pareringen så klarar man inte av att avvärja motståndarens anfall. Om anfallaren träffar medför detta att försvararen blir träffad.

Om man använder de avancerade stridsreglerna kan man utföra flera pareringar under en runda under förutsättning att man valt Parering under Redogörelsefasen. Svårigheten ökar dock med +Ob1T6 per extra Parering som utförs under rundan. Denna successiva svårighetsökning gäller för den extra Pareringen och alla efterföljande försvars- och anfallsmanövrer i samma runda.

Parering kan utföras som instinktiv försvarsmanöver (se denna frivilliga regel på sidan 113).

Blockering

Försvarsmanövern Blockering används för att avvärja närstridsanfall med hjälp av en sköld. Manövern har många likheter med manövern Parering (som används för att avvärja närstridsanfall med närstridsvapen). Blockeringar kan dock enbart utföras med sköld – inga andra vapen eller redskap kan användas för att blockera. Det är vidare möjligt att blockera både obeväpnade och beväpnade närstridsanfall med försvarsmanövern Blockering.

Alla sköldar kräver en ledig hand för att hantera dem. Den andra handen kan användas för att hantera något vapen, lämpligen ett som är avsett att användas med en hand.

Den grundläggande svårigheten för en Blockering är lätt (Ob2T6). Lyckas Blockeringen tas anfallet upp av skölden och man får antagligen ingen skada. Observera att skölden kan ta skada om man använder regler om Brytvärde. Om man är greppad blir det en nivå svårare (+Ob1T6) att lyckas Blockera.

Blockeringar kan utföras mer än en gång under en runda, fast bara under förutsättning att man valt Blockering under Redogörelsefasen. Svårigheten ökar dock med en nivå (+Ob1T6) för varje extra Blockering som utförs under rundan. Denna successiva svårighetsökning gäller för den extra Blockeringen samt alla efterföljande försvars- och anfallsmanövrer i samma runda.

Blockering kan eventuellt utföras som instinktiv försvarsmanöver (se denna frivilliga regel på sidan 113).

Exempel:

Tzorcelan är i vild strid med den hemske Dakatan, som bär på en liten rundsköld med Brytvärde (BRYT) på 14. Tzorcelan svingar till Dakatan och lyckas med anfallet och orsakar 20 i skadeverkan. Dakatan lyckas med sin Blockering. Utöver det att sköldens BRYT sänks med ett så händer inget annat (skölden absorberade all skadeverkan).

Avståndsblockering

(endast mot avståndsvapen)

I vissa fall går det att försvara sig mot avståndsvapen. Ett sätt är att *blockera* med en sköld, men då måste man avstå från resten av sina manövrer under rundan. För att över huvud taget få utföra en Avståndsblockering så krävs det att man ser skottet lossas eller vapnet kastas, annars kan man inte aktivt försöka försvara sig mot avståndsanfall. Däremot kan det hända att skölden kan skydda passivt (se regel om detta).

Att lyckas blockera ett kastvapen, som exempelvis knivar och spjut, är normalsvårt (Ob3T6). Att blockera skjutvapen (exempelvis pilbåge och armborst) är svårt (Ob4T6). Om man försöker blockera med en liten sköld, exempelvis en bucklare, så blir det en nivå svårare (+Ob1T6). Stora sköldar har ingen motsvarande svårighetssänkning, eftersom de är för långsamma. Se även tabell 5-35 för en sammanfattning av svårigheterna för avståndsblockering.

På sidan 117 finns dessutom en frivillig regel som behandlar olika svårighetsmodifikationer beroende på avståndet. I tabell 5-19 anges dessa frivilliga modifikationer.

Avståndsblockera	Svårighet
Kastvapen	Ob3T6
Skjutvapen	Ob4T6
Använder liten sköld (typ bucklare)	+Ob1T6

Tabell 5-35: Svårigheter för att utföra en avståndsblockering.

Undvika

Att göra en undanmanöver innebär att man flyttar sig undan för anfallet. Undvika är en generell försvarsmanöver som ingår i de grundläggande stridsreglerna. Undvika omfattar de fyra andra frivilliga avancerade manövrerna Gå bakåt, Sidosteg, Ducka och Hoppa högt. Dessa manövrer är mer specialiserade och ger fördelar i speciella situationer, medan Undvika är en mer generell manöver som kan omfatta lite olika agerande.

Den grundläggande svårighetsgraden för Undvika är normal (Ob3T6) för alla typer av anfall (detta gäller inte för de fyra ovan nämnda specialiserade försvarsmanövrerna). Om man är greppad ökar svårigheten två nivåer (+Ob2T6).

Man kan försöka Undvika mer än en gång under en runda under förutsättning att man valt Undvika under Redogörelsefasen. Svårigheten ökar dock med +Ob1T6 per extra Undvika som utförs. Denna successiva svårighetsökning gäller för den extra Undvika och för samtliga efterföljande manövrer i samma runda.

Undvika kan utföras som instinktiv försvarsmanöver (se denna frivilliga regel på sidan 113).

Avståndsundvika

(endast mot avståndsvapen)

Det går även att undvika avståndsvapen genom att flytta sig ur skottlinjen eller kastbanan. För att över huvud taget få utföra en Avståndsundvika så måste man se skottet lossas eller vapnet kastas, annars kan man inte aktivt försöka försvara sig mot avståndsanfall.

Att lyckas undvika ett kastvapen, som exempelvis knivar och spjut, är svårt (Ob4T6). Att undvika skjutvapen (exempelvis pilbåge och armborst) är mycket svårt (Ob5T6). Se även tabell 5-36 för en sammanställning av svårigheterna.

På sidan 117 finns dessutom en frivillig regel som behandlar olika svårighetsmodifikationer beroende på avståndet. I tabell 5-19 anges dessa frivilliga modifikationer.

Undvika	Svårighet
Kastvapen	Ob4T6
Skjutvapen	Ob5T6

Tabell 5-36: Svårigheter för att undvika avståndsanfall.

Sidosteg [Frivillig regel]

Att göra ett snabbt och smidigt sidosteg är ofta ett effektivt försvar mot stötande närstridsanfall. För att lyckas med ett Sidosteg måste man slå ett slag mot färdigheten Undvika. Den grundläggande svårighetsgraden är lätt (Ob2T6) mot Stöt-anfall. Mot Hugg- och Krossanfall är det svårt (Ob4T6) att lyckas. Mot obeväpnade anfall är det normalsvårt (Ob3T6). Om man är greppad ökar svårigheten två nivåer (+Ob2T6). Se tabell 5-37 för en sammanfattning av svårigheterna. Observera att det måste finnas minst en meter utrymme på någon sida för att man skall kunna använda försvarsmanövern Sidosteg.

Man kan göra hur många Sidosteg som helst under en runda utan någon svårighetsökning. Kravet är att man valt Sidosteg under Redogörelsefasen och att man utför Sidosteg i följd utan att utföra någon annan manöver emellan. Byter man till någon annan manöver under rundan så ökar svårigheten för den nya manövern och alla efterföljande manövrer en nivå (+Ob1T6).

Sidosteg kan utföras som en instinktiv försvarsmanöver (se denna frivilliga regel på sidan 113).

Sidosteg, undan	Svårighet
Obeväpnad	Ob3T6
Hugg/Kross	Ob4T6
Stick	Ob2T6

Tabell 5-37: Svårigheter för att undvika genom sidosteg.

Gå bakåt [Frivillig regel]

Gå bakåt är en slags undanmanöver som innebär att man tar ett snabbt steg bakåt när motståndaren anfaller. För att lyckas slår man ett slag mot färdigheten Undvika. Mot Hugg- och Krossanfall är det lätt (Ob2T6), medan det mot Stickanfall blir det svårt (Ob4T6). Om man är greppad ökar svårigheten två nivåer (+Ob2T6). Se tabell 5-38 för en sammanfattning.



Observera att det åtminstone måste finnas minst en meters utrymme bakåt för att man skall kunna använda försvarsmanövern Gå bakåt.

Man kan göra försvarsmanövern Gå bakåt hur många gånger som helst under en runda utan någon svårighetsökning. Kravet är att man valt Gå bakåt under Redogörelsefasen och att man Går bakåt i följd utan att utföra någon annan manöver emellan. Byter man till någon annan manöver under rundan så ökar svårigheten för den nya manövern och alla efterföljande manövrer en nivå (+Ob1T6).

Försvarsmanövern Gå bakåt kan även utföras som en instinktiv försvarsmanöver (denna frivilliga regel beskrivs i detalj på sidan 113).

Gå bakåt, från	Svårighet
Obeväpnad anfall	Ob3T6
Hugg- / krossanfall	Ob2T6
Stötanfall	Ob4T6

Tabell 5-38: Svårigheter för att undvika genom att gå bakåt.

Ducka [Frivillig regel]

Att ducka är mycket effektivt mot högt riktade anfall, då man helt enkelt duckar under anfallet! För att lyckas måste man slå ett slag mot färdigheten Undvika. Svårigheten mot höga anfall är mycket lätt (Ob1T6), mot normalahöga anfall är svårigheten svår (Ob4T6) och mot låga anfall är det mycket svårt (Ob5T6). Om man är greppad ökar svårigheten att ducka med två nivåer (+Ob2T6).

Ducka kan man göra hur många gånger som helst under en runda utan att få någon svårighetsökning. Kravet är att man valt Ducka under Redogörelsefasen och att man Duckar i följd utan att utföra någon annan manöver emellan. Byter man till någon annan försvarsmanöver under rundan så ökar svårigheten för den nya manövern och alla efterföljande manövrer en nivå (+Ob1T6).

Ducka kan utföras som en instinktiv försvarsmanöver (se frivillig regel på sidan 113).

Ducka, under	Svårighet
Lågt anfall	Ob5T6
Normalt anfall	Ob4T6
Högt anfall	Ob1T6

Tabell 5-39: Svårigheter för att undvika genom att ducka.

Hoppa högt [Frivillig regel]

Hoppa högt är motsatsen till att ducka. Försvarsmanövern Hoppa högt är mycket effektivt mot lågt riktade anfall, då man helt enkelt hoppar över anfallet. Slå ett slag mot Undvika för att lyckas (inte Hoppa!). Svårigheten mot låga anfall är mycket lätt (Ob1T6), mot normalhöga anfall är svårigheten svår (Ob4T6) och mot höga anfall är det mycket svårt (Ob5T6). Om man är greppad ökar svårigheten två nivåer (+Ob2T6). Se tabell 5-40 för en sammanfattning av svårigheterna.

Observera att det är skillnad mellan försvarsmanövern Hoppa högt och färdigheten Hoppa. Man använder färdigheten Undvika för att Hoppa högt.

Naturligtvis måste det finnas utrymme ovanför för att man skall kunna Hoppa högt.

Försvarsmanövern Hoppa högt kan man utföra hur många gånger som helst under en runda utan någon svårighetsökning. Kravet är att man valt Hoppa högt under Redogörelsefasen och att man Hoppa högt i följd utan att utföra någon annan manöver emellan. Byter man till någon annan försvarsmanöver under rundan så ökar svårigheten för den nya manövern och alla efterföljande manövrer en nivå (+Ob1T6).

Hoppa högt kan utföras som en instinktiv försvarsmanöver (för mer information se denna frivilliga regel på sidan 113).

Ducka, över	Svårighet
Lågt anfall	Ob1T6
Normalt anfall	Ob4T6
Högt anfall	Ob5T6

Tabell 5-40: Svårigheter för att undvika genom att hoppa högt.

Motanfall

Ett motanfall är i princip ett vanligt anfall. Man hoppas att anfallaren skall missa sina anfall och satsar därför på att slå tillbaka. Motanfallet utförs alltid efter det att anfallaren har utfört sina anfall. Ett motanfall ger alltid en halverad skadeverkan (man kan varken välja 'snabbt' eller 'kraftfullt' anfall) och man får inte välja anfallsnivå, utan alla motanfall går mot 'normalt'. Man får inte Finta eller Måtta med ett motanfall. I övrigt fungerar motanfall som vanliga anfallsmanövrer – man kan till exempel greppa som motanfall om man vill.

För att lyckas med ett motanfall så slår man ett slag för den aktuella vapenfärdigheten. Svårigheten är normal (Ob3T6). Om man är greppad ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6).

Man får inte göra flera Motanfall än det antal man valt i Redogörelsefasen. Motanfall kan inte utföras som en instinktivt försvarsmanöver och skadan reduceras därför med –Ob1T6.

Försvararens vräka [Frivillig regel]

Denna manöver går ut på att försvararen försöker skjuta ifrån sig anfallaren med ett vapen, en sköld eller med händerna. Försvararens vräka är en försvarsmanöver som i princip är identisk med anfallsmanövern Vräka. Skillnaden är att försvararen bara får utföra Försvararens vräka mot anfallare som utför en anfallsmanöver riktad mot försvararen. Dessutom påverkas inte VINIT av Försvararens vräka.

För att lyckas med vräkning måste man slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten i vapnet, skölden eller Slagsmål. Det enda sättet som anfallaren kan skydda sig mot Försvararens vräka är genom att välja ett instinktivt försvar (se regler om detta).

Även om man lyckas med färdighetsslaget är det inte helt säkert att anfallaren vräks iväg. För att vräkningen skall leda till att anfallaren vräks undan måste man dessutom lyckas med ett aktivt motståndslag med (STY+TÅL)/2 mot anfallarens (STY+TÅL)/2. Svårigheten är normal (Ob3T6) för både försvararen och anfallaren. Lyckas detta motståndsslag knuffas anfallaren bort minst en meter. Dessutom kommer de stridande att förflyttas till öppningsavstånd, vilket innebär att striden måste öppnas för att fortsätta. Försvararen kan dock välja att följa efter den bortvräkte anfallaren – i så fall är de stridande fortfarande involverade och fortsätter striden normalt, bortsett från att försvararen blir anfallare.

Lyckas försvararen vräka bort anfallaren skall anfallaren även slå Ob2T6 mot RÖR för att inte falla till marken.

Man får inte utföra fler Försvararens vräka än det antal man valt i Redogörelsefasen.

Försvararens vräka kan inte utföras som en instinktivt försvarsmanöver. Se även Försvararens sköldstöt för hur man kan använda sköldar för att skada motståndaren.

Försvararens sköldstöt [Frivillig regel]

I stället för ett motanfall med ett vapen kan man, om man har en sköld, göra en sköldstöt. En sköldstöt är egentligen ett motanfall som utförs med en sköld. Försvararens sköldstöt är i princip identisk med anfallsmanövern Sköldstöt. Skillnaden är att försvararen bara får utföra Försvararens sköldstöt mot anfallare som utför en anfallsmanöver riktad mot försvararen, att VINIT inte påverkas av Försvararens sköldstöt, samt att försvararen får en chans att utföra en blockering mot anfallet om sköldstöten lyckas.



En del sköldar har speciella spetsar för att öka sköldstötens skadeverkan. För att lyckas med en sköldstöt måste man slå ett slag mot sin färdighet i Sköld. Svårigheten är normal (Ob3T6) om inga speciella anfallsvariationer används. Om man är greppad ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Att utföra sköldstöt med en liten sköld (typ bucklare) är en nivå svårare (+Ob1T6).

Lyckas sköldstöten får anfallaren skada enligt sköldens skadevärde. Man får dessutom en chans att Blockera anfallet som man riktade sin sköldstöt mot. Observera att blockeringen enbart får utföras om sköldstöten lyckades. Denna extra blockering räknas inte som någon extra manöver utan är en del av Försvararens sköldstöt. Blockeringen fungerar enligt gängse regler.

En anfallares enda möjlighet att undvika försvararens sköldstöt är att välja ett Instinktivt försvar. Observera att en sköldstöt inte kan pareras, men däremot blockeras eller undvikas.

Se även Försvararens vräka för hur man kan använda sköldar för att vräka undan fienden. Man får inte utföra fler Försvararens sköldstöt än det antal man valt i Redogörelsefasen. Försvararens sköldstöt kan inte utföras som en instinktivt försvarsmanöver.

Dra vapen snabbt [Frivillig regel]

I normala fall tar det en hel runda att dra ett vapen (under vilken man inte kan göra några andra handlingar). Om man vill dra ett vapen så att man kan använda omedelbart måste man använda denna försvarsmanöver. Slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot

den aktuella vapenfärdigheten för att lyckas. För tvåhandsvapen är svårigheten en nivå högre (+Ob1T6) och om vapnet sitter svåråtkomligt ökas svårigheten ytterligare en nivå (+Ob1T6). Lyckas slaget får rollpersonen fortsätta att utföra försvarsmanövrer med det dragna vapnet. Misslyckas slaget tar det hela rundan att få upp vapnet. Ett fummel medför att man tappar vapnet.

Flykt!

Denna manöver används av en försvarare som vill avbryta en strid och komma ut till öppningsavstånd. Problemet med att fly då man är försvarare är att man inte kan utföra några andra försvarsmanövrer och att man därför riskerar att bli träffad av motståndaren. För att få fly måste man ha ryggen fri från andra motståndare. Under dessa omständigheter lyckas flykten automatiskt.

Efter att anfallaren har utfört alla anfallsmanövrer (utan att försvararen kan skydda sig från dem) så får försvararen förflytta sig Förflyttning/2 meter rakt bakåt. Efter denna förflyttning står de stridande på öppningsavstånd, vilket innebär att striden måste öppnas igen för att fortsätta.

Tänk på att man förlorar initiativet automatiskt i den följande rundan om man får en eller flera extraskador.

Om man utför Flykt! får man inte utföra några andra manövrer under rundan. Dessutom måste man ha valt Flykt! som försvarsmanöver i Redogörelsefasen. Flykt! kan aldrig utföras som en instinktiv försvarsmanöver.

Defensiv vila

Defensiv vila innebär att försvararen inte tänker utföra några andra försvarsmanövrer och utnyttja hela rundan till att hämta andan. Man står bara rakt upp och ner och pustar ut. Om man vilar förlorar man automatiskt initiativet och blir försvarare. Observera att detta inte automatiskt innebär att motståndaren blir anfallare. Gör motståndaren ett anfall så kan man välja att göra en försvarsmanöver som en instinktiv manöver. Om man gör en instinktiv manöver så kan man dock inte dra någon nytta av vilan under den innevarande rundan.

Man återhämtar ett kryss stridsutmattning varje runda man vilar.

Det går inte att utföra några andra manövrer i samma runda som man vilar – exempelvis kan man inte springa, spurta eller ropa högt samtidigt som man vilar...

Släppa eget grepp (Greppmanöver)

Att släppa ett grepp som man har kopplat går automatiskt. Om motståndaren har greppat tillbaka så bibehålls motståndarens grepp. Observera att släppa grepp alltid räknas som en manöver även om den inte har någon svårighet.

Denna manöver kan användas både som försvarsmanöver och som anfallsmanöver.

Slita sig loss (Motgreppmanöver)

Om man har blivit greppad kan man försöka slita sig loss. Man måste då lyckas med ett aktivt motståndsslag med sin STY mot motståndarens STY. Svårigheten är normal (Ob3T6) för både anfallare och försvarare. Lyckas slaget så förlorar motståndaren greppet. Om den som försöker slita sig loss har greppat tillbaka så blir det en nivå enklare (–Ob1T6) att lyckas. Försöker man slita sig loss från ett enhandsgrepp så blir det också en nivå enklare (–Ob1T6).

Denna manöver kan användas både som försvarsmanöver och som anfallsmanöver.

Greppa tillbaka (Motgreppmanöver)

En person som har blivit greppad av sin motståndare kan försöka att i sin tur greppa den som håller fast. Om man är greppad framifrån kan man greppa automatiskt (det räknas dock som en manöver). Har man däremot blivit greppad bakifrån måste man göra en normal greppningsanfall för att lyckas vrida sig runt och få ett grepp, det vill säga med en normal svårighet (Ob3T6) mot Slagsmål (eller stridsteknik med manövern grepp).

Om man lyckas greppa tillbaka måste man slå ett slag på greppträfftabellen för att se vilken kroppsdel man fick tag på.

Denna manöver kan användas både som försvarsmanöver och som anfallsmanöver. Om man redan har lyckats greppa motståndaren och vill ta ett nytt bättre grepp måste man göra detta som en anfallsmanöver (dvs göra en Greppa-manöver).



FÖRSVARSVARIATIONER

Detta avsnitt beskriver de tre olika variationer som kan användas ihop med försvarsmanövrerna. Samtliga försvarsvariationer är frivilliga regler och det är som vanligt spelledaren som bestämmer vilka av dessa frivilliga regler som skall användas. Försvarsvariationerna Defensivt försvar och Snabbt utfall kan dock bara kombineras med vissa speciella typer av försvarsmanövrer.

Sammanfattning av försvarsvariationer

- Försvarsnivå [Frivillig regel]
- Defensivt försvar [Frivillig regel]
- Snabbt utfall [Frivillig regel]

Försvarsnivå [Frivillig regel]

På samma sätt som närstridsanfall kan ha olika anfallsnivå så kan försvarsmanövrerna Parering och Blockering riktas mot de olika nivåer som närstridsanfallet kan utföras på (*låg*, *normalt* och *hög*). Fördelen med att välja hög eller låg försvarsnivå är att det blir lättare att lyckas med försvarsmanövrern om motståndaren utför sitt anfall på den valda nivån. Risken att välja en försvarsnivå är att det blir svårare att försvara sig om man gissar fel.

Om ingen försvarsnivå har valts i Redogörelsefasen så är försvarsnivån odefinierad, det vill säga varken låg, normal eller hög.

Pareringar och blockeringar där man har valt samma försvarsnivå som motståndarens anfallsnivå blir en nivå enklare (–Ob1T6). Är det en nivås skillnad mellan anfall och parering ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Skulle det vara två nivåers skillnad (exempelvis ett högt riktat anfall mot en låg parering) så ökar svårigheten med två nivåer (+Ob2T6). Se tabell 5-41 för en sammanfattning av svårighetsmodifikationerna.

Försvarsnivå har också inverkan på försvarsmanöverns svårighet då anfallsvariationen Måtta används. Om anfallaren siktar mot huvudet (eller någon delområde, detalj eller glipa som sitter på huvudet) så räknas anfallsnivån som hög. Om anfallaren måttar mot benen (eller någon delområde, detalj eller glipa på benen) så räknas anfallsnivån som låg.

Försvarsnivå & Anfallsnivå	Svårighet
Ingen försvarsnivå vald	±0
Samma nivå	–Ob1T6
En nivås skillnad	+Ob1T6
Två nivåers skillnad	+Ob2T6

Tabell 5-41: Svårighetermodifikationer för olika försvarsnivåer.

Defensivt försvar [Frivillig regel]

Ett Defensivt försvar innebär att försvararen satsar helt och hållet på att försvara sig utan att försöka leta efter någon taktisk fördel. Detta innebär att försvararen aldrig kan vinna initiativet i den följande rundan. Den defensiva försvarsmanövern blir en nivå enklare (–Ob1T6). Den som utför ett defensivt försvar får inte slå VINIT i nästa runda.

De försvarsmanövrer som kan utföras som Defensiva försvar är: Parering, Blockering, Undvika, Sidosteg, Gå bakåt, Ducka och Hoppa högt.

Observera att ett Defensivt försvar inte kan kombineras med instinktiva försvarsmanövrer. Detta beror på att ett instinktiv försvar redan anses vara defensivt och att man ändå kommer att förlora initiativet i den efterföljande rundan.

Snabbt utfall [Frivillig regel]

Försvarsmanövrerna Motanfall, Försvararens vräka och Försvararens Sköldstöt kan utföras extra snabbt så att de inträffar exakt samtidigt som motståndarens anfall. Observera att inga andra manövrer än de tre nämnda kan utföras med denna variation.

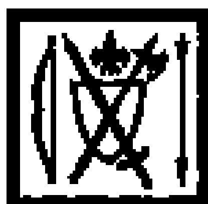
Ett snabbt utfall gör den valda försvarsmanövern en nivå svårare (+Ob1T6). En annan nackdel med denna variation är att skadan som utfallet orsakar sjunker med Ob1T6. Motståndarens anfall påverkas dock inte (varken med svårihetsförändring eller skada).

Man måste specificera vilka försvarsmanövrer som denna variation skall gälla i Redogörelsefasen.



KAPITEL SEX

VAPEN & RUSTNINGAR



Jac hade hört historien förut, men när tempelriddaren väl börjat berätta om sin familj så fanns det inte så mycket man kunde göra. Drevegan och Kharzim hade redan lämnat värdshuset för att proviantera – eller som Jac syrligt muttrade för sig själv – flytt innan det var för sent. Jac satt vid fönstret, som hade utsikt mot Camards myllrande hamn, och drömde sig bort.

Tzorcelan fortsatte sitt pladdrande ”...och då som min högt ärade farfar, Cirza vare med honom, så utomordentligt vist sade, man kan aldrig vara nog skicklig med svärdet – men om man saknar svärdet så är ens skicklighet lika bortkastad som att försöka få en tirak att lukta gott.” Tempelriddaren skrattade högt åt det han själv sagt.

Jac nickade tillbaka med ett trött leende och fortsatte blicka ut genom fönstret. Tzorcelan fortsatte: ”Sålunda bör en stridsman vara tränad i mer än ett sorts vapen, helst tre olika, eller ännu fler. Har man möjligheten bör man även prova på alvernas och dvärgarnas vapen, även om det kan vara svårt att få tillfälle – du vet själv hur mäster Kharzim alltid håller minst ett öga på sin yxa.”

Jac bytte ställning och såg uttråkat på den storväxte cirefaliske ädlingen. ”Ja, och?” svarade han ointresserat.

”Men Jac, seså! Du måste ju lära lite grundläggande visdom – annars kommer du att råka ut för något otrevligt, när du minst anar det! Och nu, min vän, skall jag förklara vad Harazmel, min högt ärade farfar, sade om rustningar och vad som är lämpligt skydd i en given situation.”

Tzorcelan började mässa såsom om han läste högt från en bok om ringbrynjor, läderharnesk och annat. Jac suckade tungt och lutade sig mot väggen och slöt ögonen...

NÄRSTRIDSVAPEN

Samtliga närstridsvapen i detta avsnitt presenteras på tre sätt: med textbeskrivningar som är uppställda i bokstavsordning, en utförlig tabell med all spelteknisk information om vapnen samt med illustrationer som visar varje vapen i skala 1:10 (det vill säga 10 cm på bilden motsvarar en meter i verkligheten). Observera att bilderna är grupperade i samma ordning som används i tabellerna.

Beskrivningar av närstridsvapen

Binderakkhammare: De största tirakerna, de ökända trukherna, använder ofta detta mycket stora krossvapen. Vapnet består av ett långt skaft, på drygt en och en halv meter, varpå ett massivt hammarhuvud sitter monterat. Vapnets storlek gör att även trukherna måste använda vapnet med två händer. Vapnet används också av vissa troll, men det är ofta lite för litet för ett normalt troll!

Bredyxa: Bredyxan är en eneggad stridsyxa avsedd att användas med en hand. Bredyxan är drygt halvmetern lång och har ett brett yxblad med en rundad egg. Bredyxor är ofta helt tillverkade i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä. Vapnet används uteslutande med en hand. Slår man med baksidan av yxan orsakas krosskada istället för huggskada.

Carwelansvärd: Carwelan var en stor hjälte hos Thismfolket, som använde ett svärd med detta utseende. Enligt de alviska skrifterna skapades vapnet ursprungligen av Sanaris smeder. Det är ett långt rakt tveeggat svärd som kan användas med en eller två händer. Carwelansvärdet är drygt en meter långt. Alverna utnyttjar en hemlig härdningsprocess för att ge svärdet en mycket vass egg samtidigt som klingan är mycket hållbar.

Dolk: Dolken är ett utpräglat stickvapen som i regel är 30 till 40 cm långt. De flesta dolkar är tveeggade och har en parerstång. Dolken används som reservvapen eller som andrahandsvapen.

Dubbelyxa: En dubbelyxa är en stor tvåhandsyxa med två rundade bilor. Vapnet är knappt en meter långt. Dubbelyxor avsedda för strid är ofta tillverkade helt i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä. Vapnet är såpass tungt att det bör användas med två händer för bästa effekt.

Eyrenklyvare: Detta vapen är ett specialvapen som används av Eyrens tigrinnor i Kraggbergen. Eyrenklyvaren är i grund och botten en lätt hillebard som är mycket lättmanövrerad. Eggen på klyvaren är tillverkat av ett speciellt höglegerat stål som tillverkas av järnmalm med mycket hög kvalitet.

Gûrdersvärd: Gûrdersvärdet är ett enhandat sticksvärd som används av de minsta tirakerna, gûrderna. Svärdet är kilformat och dubbeleggat. En del gûrdersvärd håller hög kvalitet, men de flesta är hastigt och ganska oskickligt tillverkade. Även om svärdet i huvudsak används för stick så är det även möjligt att hugga med det, även om det inte gör så mycket skada.

Handyxa: Handyxan är egentligen ett verktyg, men kan även användas som ett lätt försvarsvapen. Handyxan är ungefär en 50 cm lång och kan utan problem bäras i bältet. Handyxor är vanlig hos sjöfarare, snickare och bönder.

Hillebard: En hillebard är ett stångvapen med en yxbila och en spjutspets längst upp. Vapnet är omkring två och en halv meter långt och måste i princip hanteras med två händer. Hillebarden används i första hand av vakter, men förekommer även som vapen i krig.

Huggkniv: En huggkniv är en mycket tung kniv som både används som vapen och som verktyg. Huggknivar används bland annat av adasierfolket i Maazenträsket. Det halvmeterlånga enhandsvapnet lämpar sig väl för att röja väg i tät undervegetation men kan också användas istället för kniv eller handyxa.

Ishani: Ishanin är ett alvvapen som består av ett långt träskaft varpå en svärdsliknande klinga har fästs. En ishani kan användas både som stickvapen och som huggvapen. Vapnet är drygt två meter långt varav drygt en halv meter består av klingan. Det handhas i princip på samma sätt som en hillebard, men är betydligt snabbare och smidigare.

Jaktspjut: Jaktspjut kan se ut på många olika sätt beroende på vad de används till. De är i regel omkring två meter långa och har en extra bred spjutspets med rudimentära hullingar. Vissa jaktspjut, exempelvis de som används för vildsvinsjakt, har järnstänger för att hindra bytesdjuret från att komma åt jägaren.

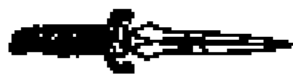
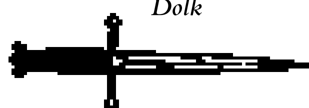
Jargbila: En jargbila är en speciell hillebard som används av den kejserliga jargiska armén (en hillebard är ett stångvapen med en yxbila och en spjutspets längst upp). Jargbilan är ungefär två och en halv meter lång och är utrustad med ett stort yxblad som är 75 cm långt. Även om jargbilans utseende finns reglementerad i Jargien så används vapnet även på andra håll, men då ofta i varierande utseende. Jargbilan måste hanteras med två händer för att man skall kunna använda vapnet effektivt.

Klubba: Klubban är ett primitivt vapen som består av en kort träklubba tillverkad av ett stycke trä. Längden på denna typ av klubba är omkring en halv meter. En speciell typ av klubba är batongen.

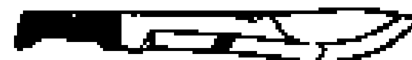
Kniv: Kniven är egentligen ett verktyg som är mycket vanligt förekommande – även hos ganska fattiga personer. Kniven kan vid behov användas som ett lätt försvarsvapen. Knivar är vanligen omkring 20 cm långa och för det mesta eneggade. De är vanligtvis tillverkade med betydligt sämre stål än en riktig dolk.

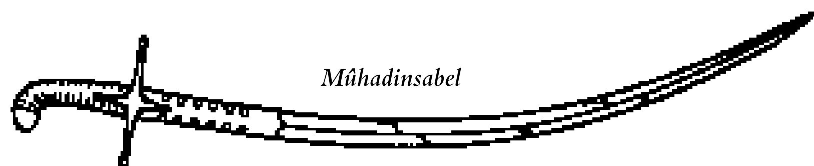
Kortsvärd: Kortsvärdet är ett kort tveeggat svärd som i huvudsak används som stickvapen. Det är dock möjligt att hugga med kortsvärdet. Kortsvärdet är ett populärt och behändigt vapen som ofta används som ett andrahandsvapen eller ett smidigt vapen som man skall kunna bära med sig i sitt dagliga liv.


Kniv

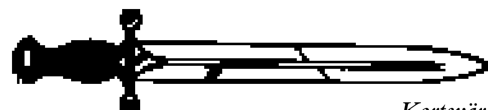


Dolk


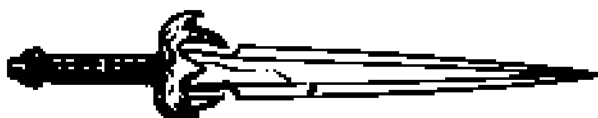

Sahlamdolk


Huggkniv

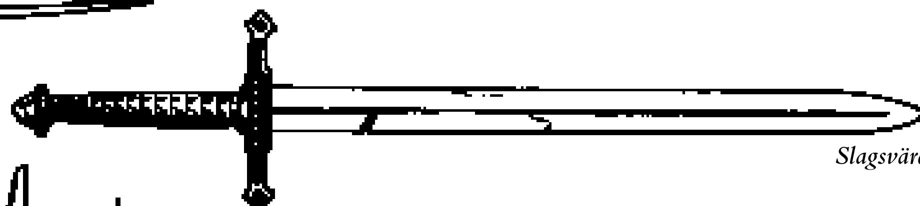

Mûhadinsabel


Tiraksabel

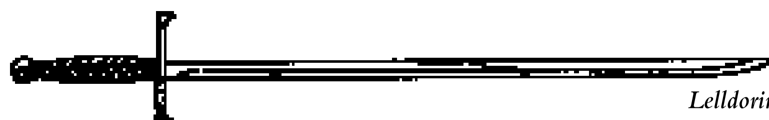

Kortsvärd

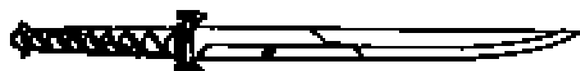

Gûrdersvärd

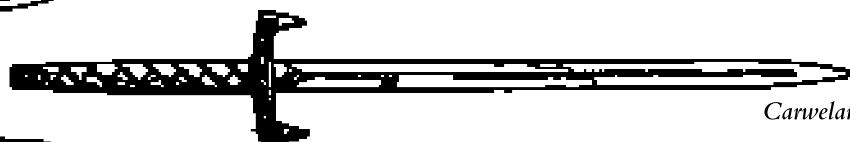

Stridssvärd


Slagsvärd


Storsvärd

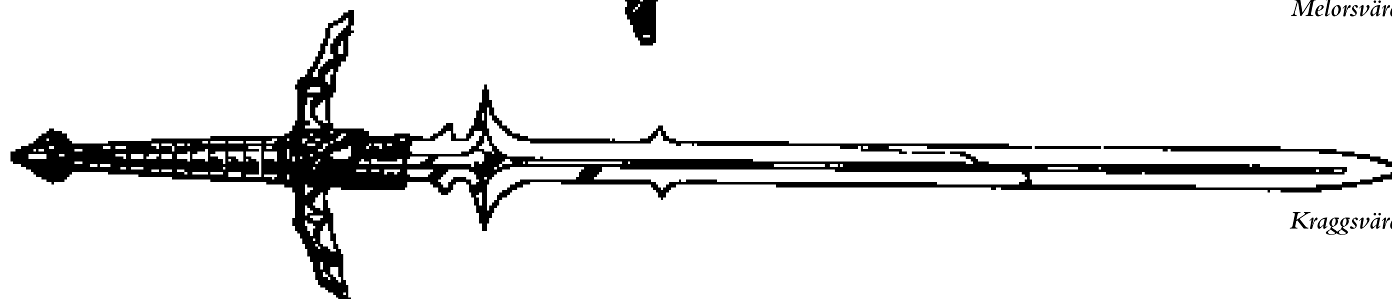

Lelldorin


Niamh


Carwelan


Lyfali


Melorsvärd

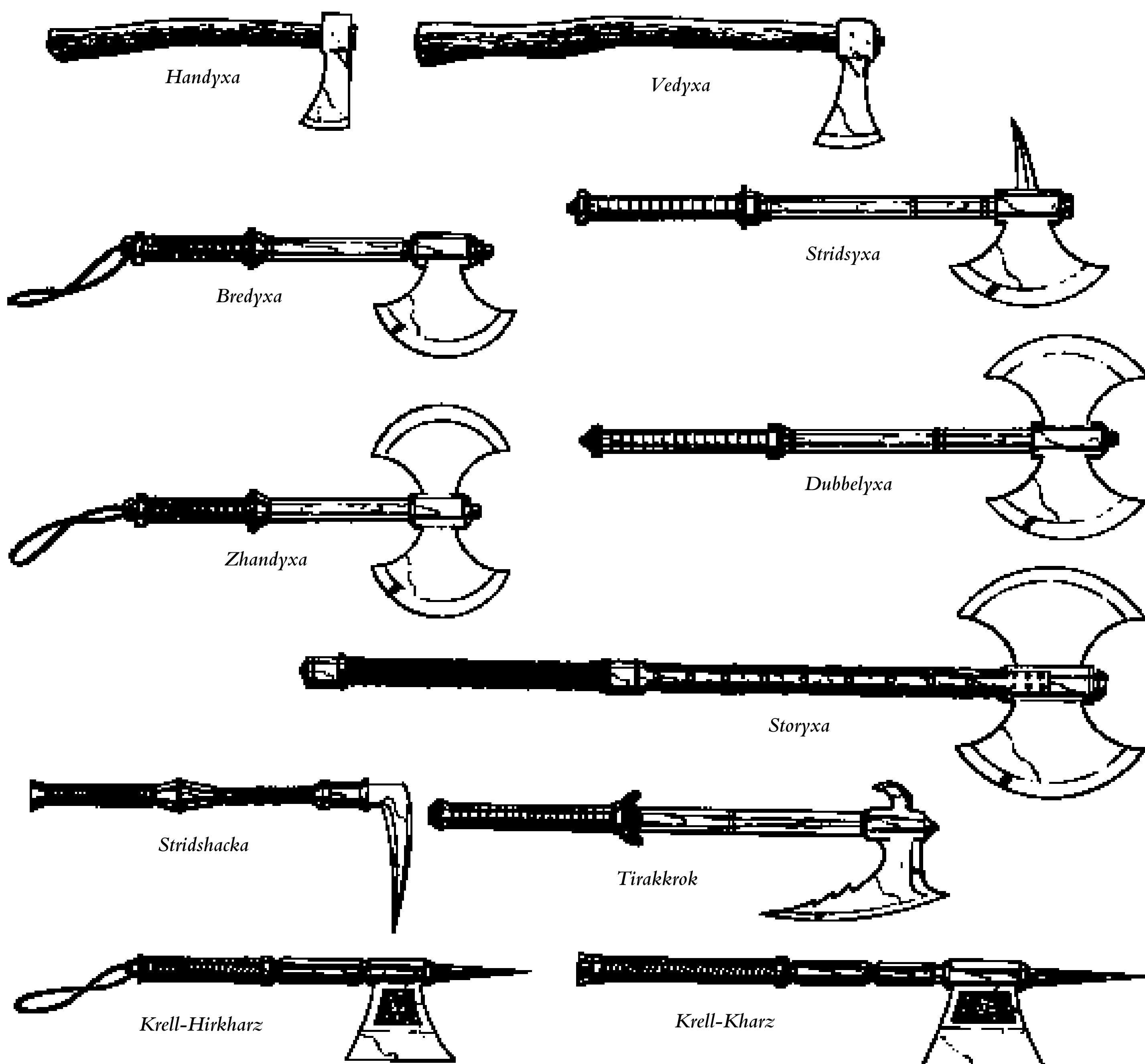

Kraggsvärd

Kraggsvärd: Kraggsvärdet är det största och längsta av alla kända svärd. Det är ett tungt, rakt och tveeggat svärd som ofta har små spetsar längs med klingan. Parerstången är stor och kraftig och hjaltet är stort och greppvänligt. Det är bara de storväxta barbarerna i Kraggmassivet som använder och tillverkar detta vapen. Vapnet är mycket svårt att få tag på utanför kraggsamhället eftersom ägaren till ett kraggsvärd skyddar det med sitt liv.

Krell-Hirkharz: Detta är dvärgarnas motsvarighet till människornas bredyxa. Vapnet är tillverkat helt i metall och har en längd på ca 65 cm. Den har en större och rakare bila än vad en bredyxa har. Yxan är avsedda att hanteras med en hand. Den har vanligen också ett spetsigt spjutblad på toppen av vapnet vilket gör att man även kan stöta med det. Dvärgarna, främst Ghor, använder detta vapen tillsammans med en rundsköld. Krell-Hirkharz betyder fritt översatt ungefär ”litet yxvapen”.

Krell-Kharz: Krell-Kharz är dvärgarnas absolut vanligaste vapen. Det är deras motsvarighet till en stridsyxa, med en tung rak bila som är ganska bred och vass. Yxan är avsedda att hanteras med två händer, även om starka individer gärna brukar den i en hand. Vapnet är tillverkat helt i metall och har en längd på ca 85 cm. Yxan har ett spjutblad i toppen vilket ger användaren en valmöjlighet att sticka med vapnet, som med ett spjut. Dvärgarna använder denna taktik i smala grottgångar då det är för trångt att svinga med det. Krell-Kharz betyder fritt översatt ungefär ”yxvapen”.

Krell-Zar: Krell-Zar är en kompakt dvärgisk stridshammare med en rejäl spets på ovansidan. Hela vapnet är tillverkat i metall och dess längd är omkring 65 cm. Stridshammaren är avsedd att användas med två händer. Det är speciellt klan Roghan som använder sig Krell-Zar istället för de olika dvärgayxorna.



Lelldorinsvärd: Lelldorinsvärdet är ett meterlångt alviskt svärd. Lelldorinsvärdet är i huvudsak ett sticksvärd som är mycket vasst. Det går visserligen att hugga med det men det är inte brukligt. Lelldorinsvärdet har tyngdpunkten något längre fram än de vanliga alviska svärden. Parerstången är också av ganska enkelt utförande. Svärdets namn kommer från Kiriya-stammens hjälte Lelldorin som var en stor hjälte i Det Första Tirakkriget.

Lyfalisvärd: Lyfalisvärdet är ett alviskt storsvärd som är ett underverk av smideskonst. Svärdet är den största kända svärdsorten – med undantag för kraggbarbarernas kraggsvärd. Klingan på ett lyfalisvärd består av så kallat 'alvglas' – genomskinligt, svagt rökfärgat glas. Alvglas är dock betydligt starkare och segare än vanligt glas. Eggen på lyfalisvärdets klinga består av en alviskt stålsort som behandlats till en svart ytfinish, med en rakbladsvass skärpa. Det är så vitt man vet bara Sanari-alverna som tillverkar det ca 180 cm långa lyfalisvärdet.

Melorsvärd: Melorsvärdet är ett långt svärd som har sitt ursprung på öriket Melorion. Svärdet är rakt och tveeggat, med en kraftig parerstång och en tung hjaltknapp för att uppväga vikten. Själva klingan är dock ganska svag, vilket kan leda till att svärdet går av. Längden är omkring 140 cm. Användning av melorsvärdet är ovanligt utanför den cirefaliska sfären.

Morgonstjärna: En morgonstjärna är i princip en större stridsklubba med ett klotformat eller cylinderformat slaghuvud med en mängd utåtriktade spikar. Morgonstjärnans längd brukar vara drygt en meter. Observera att de morgonstjärnor som används i Mundana inte har några kedjor eller länkar. Eftersom morgonstjärnan har vassa spikar, så orsakar varje träff blödning på samma sätt som för hugg- och stickvapen. Utöver den normala Blödningstakten som orsakas så ger morgonstjärnan dessutom en extra Blödningstakt som motsvarar antalet extraskador som orsakades.

Mûhadinsabel: Mûhadinsabeln är en meterlång böjd sabel som används av folken i Mûhad och Tarkas. Tack vare den krökta klingan blir sabeln ett effektivt huggvapen. Mûhadinsabeln används både av fotfolk och av det fruktade mûhadinkavalleriet.

Niamhsvärd: Niamhsvärdet är ett vapen av alvisk härkomst. Det är ett smäckert och smalt eneggat svärd som ofta används i par om två av de alviska krigarna. Svärdet, som är ca 70 cm långt, är alvernas motsvarighet till människornas kortsvärd. Det är ett rakt och snabbt vapen som har en tyngdpunkt närmare hjaltet än vad vanliga svärd har. Namnet kommer, som alla vapen från alverna, från hjältar eller förebilder i deras historia.

Pik: En pik är en mycket långt spjut som används som försvar mot ryttare. Piken är ofta mer än fem meter lång och mycket tung, vilket innebär att piken måste stödjas med en fot eller på annat sätt hållas fast i marken.

Påk: En påk är helt enkelt en kraftig gren eller liknande som man hittar i skogen. Längden på en påk brukar ligga runt en meter. Lite grov tillyxning kan göra påken till ett effektivt vapen i brist på andra vapen. Ibland förekommer det att spikar eller skärvor slås genom påkens huvud för att vapnet skall göra mer skada.

Riddarlans: Riddarlansen är en lång lans som används av beridna riddare på häst. Riddarlansen är vanligen omkring fyra meter lång och har ett speciellt handtag i dess bakre del så att riddaren har ett stadigt tag. Observera att de angivna värdena endast gäller då riddarlansen används från riddjur. De angivna skadekoderna och SI-värdena i vapenlistan gäller endast då lansen används från riddjur. Om riddarlansen används i hög fart från ett riddjur använder man riddjurets Grundskada istället för ryttarens Grundskada. Om riddarlansen används från marken används samma Skadeverkan, STYK och SI som en pik. En riddarlans med trubbig spets kallas tornerlans och används vanligen bara vid tornerspel.

Sahlamdolk: Den alviska sahlamdolken är en lång spetsig dolk som både kan användas som närstridsvapen och som kastkniv. Vapnet är 35 cm lång och saknar parerstång. Sahlamdolken förekommer främst hos alvstammen Sanari även om den återfinns hos de flesta andra alvstammar. Sahlamdolken bärs antingen på ryggen eller på höften. Observera att det är mycket ovanligt att sahlamdolkar säljs till personer som inte är alver, då dessa dolkar tydligen har ett 'speciellt' värde för alverna.

Slagsvärd: Slagsvärdet är ett svärd som i huvudsak är avsett att användas med två händer, men som i nödfall även kan hanteras med en hand. Ett annat namn på slagsvärdet är 'en-och-en-halvhandssvärd'. Slagsvärdet är rakt och tveeggat. Längden är drygt en meter.

Spjut: Ett spjut består av en lång stav med en spets längst fram. Spjut är ett vapen som återfinns hos både primitiva kulturer och mer högtstående civilisationer. De flesta spjut brukar vara runt två meter långa.

Storsvärd: Storsvärdet, eller tvåhandssvärdet som det också kallas, är ett stort och tungt tveeggat svärd som i huvudsak används av riddare för att slå igenom tunga rustningar. Svärdet är rakt och har tyngdpunkten långt fram, vilket medför att huggskadan är massiv. Nackdelen med att använda ett storsvärd är att man inte kan använda en sköld på samma gång. Storsvärd är omkring en och en halv meter långa.

Storyxa: Storyxan är en stor tvåhandsyxa som är strax under en och en halv meter lång. Storyxan är i regel dubbeleggad, men det finns varianter med bara en egg. En storyxa är visserligen ganska svår att manövrera, men en träff med en storyxa gör ofta mer skada än något annat närstridsvapen.

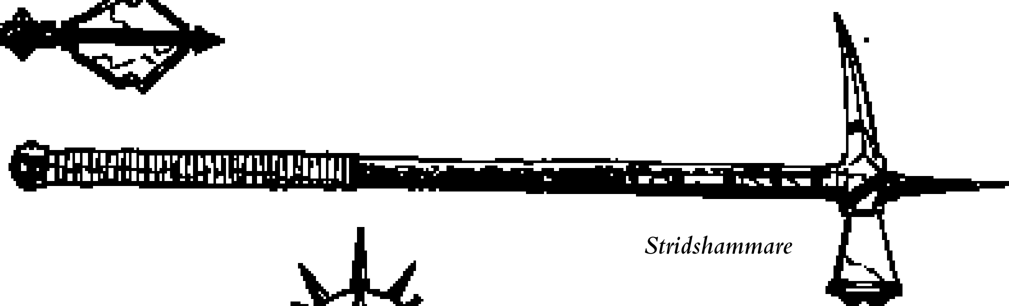
Stridsgissel: Stridsgisslet är ett kedjevapen som består av ett handtag som är utrustat med en eller flera kedjor som slutar med en kula. Vanligen brukar antalet kulor variera mellan en och tre, men det förekommer stridsgissel med upp till sju kulor. För att orsaka mer skada brukar kulorna vara utrustade med spetsar eller vassa blad. Den totala längden för ett stridsgissel brukar var under en meter. Fördelen med ett stridsgissel är att vapnet är en nivå svårare (+Ob1T6) att parera och blockera för motståndaren – detta beror på attt kedjan snor sig runt sköldar och parerande svärd.

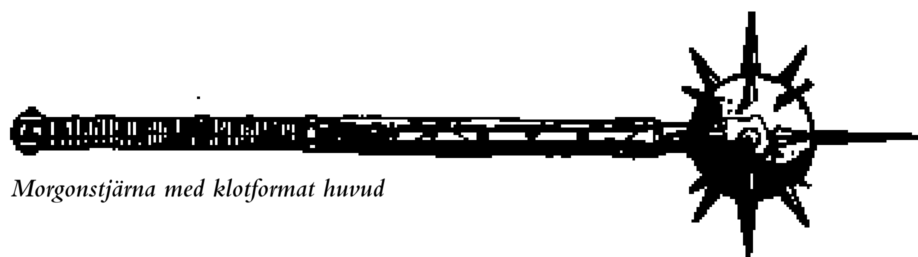
Stridshacka: Stridshackan är ett relativt ovanligt vapen som är konstruerat för att kunna slå igenom hjälmar och pansar. Vapnet är ofta ungefär 65 cm långt och dess huvud består av en (eller ibland två) långa spetsar.

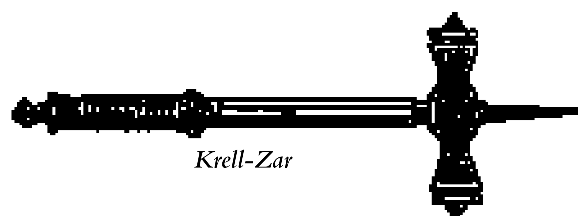

Klubba

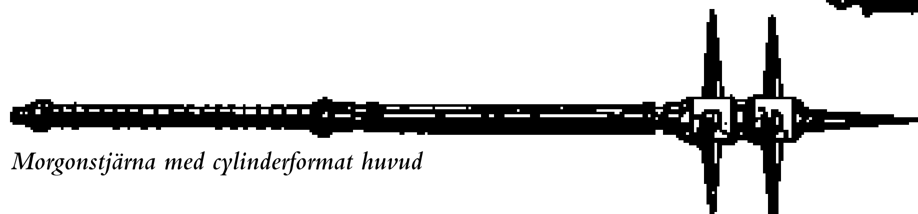

Påk

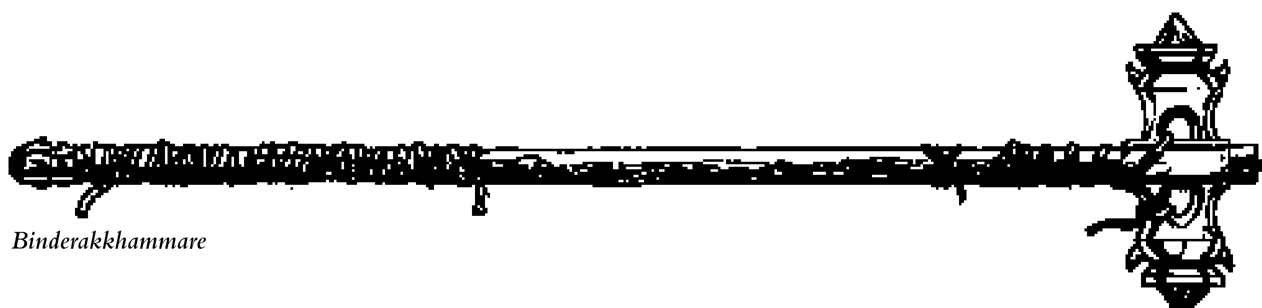

Stridsklubba


Stridshammare

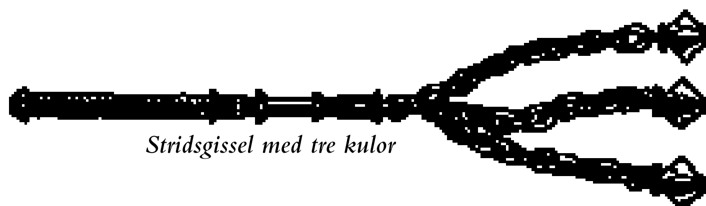

Morgonstjärna med klotformat huvud


Krell-Zar


Morgonstjärna med cylinderformat huvud


Binderakkhammare


Stridsslaga


Stridsgissel med tre kulor


Stridsgissel med en kula

Stridshammare: Stridshammaren är ett ca 80 cm långt vapen som ofta används av ryttare för att slå ut motståndare som har kraftigt pansar. Stridshammarens ena sida har ett ganska smalt hammarhuvud, medan den andra sidan har en lång krökt spets.

Stridsklubba: Stridsklubban är ett ca 70 cm långt krossvapen som har ett skaft med ett tungt metallhuvud på. Ofta har huvudet spikar eller vassa blad som gör stridsklubban effektivare mot pansar – speciellt plåtpansar. Stridsklubbor är avsedda att användas med en hand.

Stridslans: Stridslansen den vanligast förekommande kavallerilansen. Stridslansen, med en längd på tre meter, är kortare än en riddarlans men längre än ett vanligt spjut. Dess längd gör stridslansen enklare att hantera jämfört med en riddarlans. Observera att de angivna värdena endast gäller då stridslansen används från riddjur. De angivna skadekoderna och SI-värdena i vapenlistan gäller endast då stridslansen används från riddjur. Om lansen används i hög fart från ett riddjur använder man riddjurets Grundskada istället för ryttarens Grundskada. Om lansen används från marken används samma Skadeverkan, STYK och Snabbhetsindex (SI) som används för ett vanligt spjut.

Stridsslaga: En stridsslaga är ett kedjevapen som består av två ledade sektioner. Den yttersta leden, som är kortare än handtaget, är utrustad med en klump. Stridsslagor är vanligen strax över en meter långa. Fördelen med stridsslagan är att vapnet är en nivå svårare (+Ob1T6) att parera och blockera för motståndaren.

Stridssvärd: Stridssvärdet är ett tveeggat, rakt och spetsigt svärd med en rejäl parerstång och hjaltknapp. Längden är vanligen strax under en meter. Stridssvärdet är ett mellanting mellan det traditionella bredsvärdet och det något längre långsvärdet. Stridssvärdet är det absolut vanligaste vapnet hos professionella krigare.

Stridsyxa: En stridsyxa är en stor tvåhandsyxa med en rundad bila. På baksidan av vapnet finns en lång spets. Vapnet är knappt en meter långt. Stridsyxor avsedda för strid är ofta helt tillverkade i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä. Vapnet är såpass tungt att det bör användas med två händer för bästa effekt.

Tirakkrok: Tirakkroken är en tung stridsyxa som är ungefär 85 cm lång. Bilan har en förlängning som går mot skaftet – den så kallade kroken. Vapnet är avsett att användas med två händer för bästa möjliga kontroll. Tirakkroken är tirakernas absoluta favoritvapen.

Tiraksabel: Tiraksabeln är en ganska tung tirakisk huggsabel som består av en böjd klinga med tyngdpunkten långt fram. Vapnet är avsett att användas med en hand och längden är vanligen omkring 85 cm. Tiraksabeln används, som namnet antyder, mest av tirakerna på ögruppen Takalorr men det har även blivit populärt på andra håll – då främst hos olika tirakiska ledare i tirakätten Bazirk.

Tornerlans: Tornerlansen är en speciell lans som är avsedd att användas vid torneringar. En tornerlans är vanligen omkring fyra meter lång. Vapnet liknar till det yttre en riddarlans, men saknar dels spets och är dels tillverkat i svagare trä. Observera att de angivna värdena endast gäller då tornerlansen används från riddjur. De angivna skadekoderna och SI-värdena i vapenlistan gäller endast då tornerlansen används från riddjur. Om tornerlansens används i hög fart från ett riddjur använder man riddjurets Grundskada istället för ryttarens Grundskada. Om tornerlansen används från marken används samma Skadeverkan, STYK och Snabbhetsindex (SI) som en vanlig pik.

Trästav: Detta är en lång trästav som är gjord för att användas i strid. En stav kan vara mycket farlig och då staven har två ändar som kan användas för både slag och parering blir den mycket snabb i rätta händer. De flesta trästavar är runt en och en halv meter långa. En trästav kan tillverkas av i princip vem som helst som har tillgång till ett tillräckligt långt stycke hårdträ.

Vedyxa: Detta är ett vanlig redskap hos skogshuggare och bönder. De flesta vedyxor är mellan en halv och en meter långa. Vedyxan kan i nödfall användas som vapen om det skulle behövas. En vedyxa kan vara farlig i en tränad hand men är lite långsam jämfört med en handyxa och en smula svårstyrd jämfört med en bredyxa.

Zhandyxa: Zhandyxan är en dubbeleggad stridsyxa avsedd att användas med en hand. Zhandyxan är drygt halvmetern lång och har två yxblad – båda med rundad egg. Zhandyxor är ofta helt tillverkade i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä. Vapnet används uteslutande med en hand. Slår man med flatsidan av bilan orsakas krosskada istället för huggskada.

Zoriánstav: Zoriánstav är en förlängd metallbeslagen stridsstav som munkarna från Zoriánorden (en del av den samoriska läran) använder. Orden förbjuder användandet av egg- eller stickvapen så därför har man utvecklat en egen stav. Metallförstärkningarna gör dels att skadan blir högre och dels att staven blir betydligt hållbarare. Längden på staven är alltid 160 cm.


Trästav


Zoriánstav

Förklaringar till tabell för närstridsvapen

Huggskada: Anger hur mycket skada vapnet gör då det används för att hugga. Ett ”H” i skadekoden avser Grundskada (hugg).

Krosskada: Anger hur mycket skada vapnet gör då det används för att krossa. Ett ”K” i skadekoden avser Grundskada (kross).

Stickskada: Anger hur mycket skada vapnet gör då det används för att stöta. Ett ”S” i skadekoden avser Grundskada (stick).

STYK: Styrkekrav. Den minsta STY som behövs för att använda vapnet ohindrat. Klarar man inte av STYK minskar skadan med Ob1T6 och SI med två (–2/–2). Dessutom blir alla manövrer med vapnet en nivå svårare (+Ob1T6).

Fattn: Fattning, det vill säga antalet händer man bör ha på fästet. Fattningen ’1H’ innebär att man inte får någon fördel av att använda vapnet med två händer. Fattningen ’2H’ innebär att vapnet helst bör användas med två händer. Vill man (eller tvingas man) bruka ett 2H-vapen i en hand dubblas STYK (se ovan).

BRYT: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada vapnet tål innan det går sönder. BRYT används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna.

SI: Snabbhetsindex. Ett värde som används i en avancerad och frivillig regel. SI ligger vanligen på en skala på 1–5, där 1 är långsamt och 5 är snabbt. Den första siffran gäller när man ’öppnar’ en strid medan den andra siffran används av försvararen för att vinna tillbaka initiativet.

Längd & Vikt: Vapnets normala längd och vikt.

Pris: Priset i silvermynt för ett normalt vapen. Om priset står inom parentes innebär det att vapnet kräver speciella kontakter för att få tag på. Vapnet kommer då från en speciell kultur eller ras. Dessa riktlinjer gäller för människor – för andra raser än människor kan givetvis andra eller rent av motsatta förhållande råda. Observera att exempelvis en dvärg inte har några som helst problem att få tag på dvärgavapen – detsamma gäller naturligtvis för alver och alvvapen och så vidare.

Dolkar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Kniv	H+1	–	S+2	3	1H	5	1/2	20cm	0,2kg	25 silver
Dolk	H+1	K+1	S+Ob1T6	3	1H	5	1/2	30cm	0,3kg	100 silver
Sahlamdolk	H+1	K+1	S+Ob1T6	3	1H	8	1/2	35cm	0,2kg	(200 sunuvai)
Huggkniv	H+Ob1T6	K+1	–	5	1H	7	1/2	45cm	0,7kg	80 silver

Svärd	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Kortsvärd	H+Ob1T6+2	K+1	S+Ob1T6+2	6	1H	14	2/3	60cm	0,9kg	300 silver
Stridssvärd	H+Ob2T6+1	K+2	S+Ob1T6+2	9	1H	14	3/3	95cm	1,2kg	1000 silver
Slagsvärd	H+Ob3T6	K+3	S+Ob1T6+2	7	2H	14	3/4	120cm	1,7kg	1800 silver
Storsvärd	H+Ob4T6	K+Ob1T6+2	S+Ob1T6+2	11	2H	15	4/3	150cm	2,8kg	2500 silver
Niamhsvärd	H+Ob2T6	K+1	S+Ob1T6	6	1H	15	2/3	70cm	1,0kg	(500 sunuvai)
Lelldorinsvärd	H+Ob1T6	K+1	S+Ob2T6+2	7	1H	16	3/3	100cm	1,0kg	(1000 sunuvai)
Carwelansvärd	H+Ob3T6	K+1	S+Ob1T6+2	6	2H	16	3/4	110cm	1,3kg	(1500 sunuvai)
Lyfalisvärd	H+Ob3T6+3	K+1	S+Ob1T6+2	8	2H	16	4/4	180cm	1,6kg	(8000 sunuvai)
Gûrdersvärd	H+1	K+1	S+Ob1T6+3	6	1H	13	2/3	75cm	1,1kg	(480 trugg)
Tiraksabel	H+Ob2T6+2	K+1	S+3	10	1H	13	2/3	85cm	1,5kg	(960 trugg)
Mûhadinsabel	H+Ob2T6+2	K+1	S+Ob1T6	9	1H	11	3/3	100cm	1,1kg	(350 s.dirham)
Melorsvärd	H+Ob3T6+1	K+2	S+Ob1T6+2	9	2H	12	4/4	140cm	1,9kg	(3000 dinarer)
Kraggsvärd	H+Ob5T6	K+Ob1T6+2	S+Ob1T6	16	2H	13	4/2	190cm	4,8kg	(24 mark)

Yxor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Handyxa	H+Ob1T6+2	K+2	–	6	1H	9	2/2	50cm	1,0kg	50 silver
Vedyxa	H+Ob2T6	K+2	–	9	1H	9	2/2	75cm	1,9kg	70 silver
Bredyxa	H+Ob2T6+3	K+3	–	9	1H	11	2/2	60cm	2,2kg	240 silver
Zhand-yxa	H+Ob3T6	K+3	–	10	1H	11	2/2	65cm	2,3kg	300 silver
Stridsyxa	H+Ob3T6+2	K+3	–	9	2H	11	3/2	90cm	2,5kg	400 silver
Dubbelyxa	H+Ob3T6+3	K+3	–	10	2H	11	3/2	95cm	3,0kg	360 silver
Stridshacka	H+1	K+Ob1T6	S+Ob2T6+2	7	1H	10	2/2	65cm	2,0kg	350 silver
Storyxa	H+Ob4T6+2	K+Ob1T6	–	12	2H	11	4/1	140cm	3,2kg	750 silver
Tirakkrok	H+Ob3T6+2	K+Ob1T6	–	8	2H	13	3/2	85cm	2,4kg	(240 trugg)
Krell-Hirkharz	H+Ob2T6+2	K+Ob1T6	S+Ob1T6	9	1H	18	2/2	65cm	1,9kg	(120 silverlod)
Krell-Kharz	H+Ob4T6	K+Ob1T6	S+Ob1T6+2	9	2H	18	3/2	85cm	2,5kg	(280 silverlod)

Spjut	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Spjut	H+1	K+1	S+Ob3T6	7	2H	8	4/2	200cm	2,2kg	80 silver
Jaktspjut	H+1	K+2	S+Ob3T6+2	8	2H	14	4/1	180cm	3,0kg	100 silver
Pik	–	–	S+Ob3T6	11	2H	8	7/–	540cm	3,2kg	220 silver

Lansar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Tornerlans*	–	K+2	–	9	1H	8	5/–	400cm	2,0kg	125 silver
Riddarlans*	–	–	S+Ob1T6	9	1H	8	5/–	400cm	2,3kg	500 silver
Stridslans*	–	–	S+Ob2T6	9	1H	10	5/1	300cm	3,0kg	200 silver

* De angivna skadekoderna och SI-värdena för dessa vapen gäller endast då de används från riddjur. Om de används i hög fart på ett riddjur använder man riddjurets Grundskada (K) istället för ryttarens Grundskada. Om vapnen används från marken får stridslansen samma Skada och SI som spjut. Riddarlansen och tornerlansen får samma Skada och SI som pik. Snabbhetsindexet för Stridslans då man är involverad avser sådana anfall som sker i princip stillastående (använd därför ryttarens Grundskada och inte riddjurets).

Stångvapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Hillebard	H+Ob3T6+1	K+3	S+Ob1T6	10	2H	11	5/2	250cm	3,2kg	275 silver
Jarg-bila	H+Ob3T6+2	K+Ob1T6	S+Ob2T6	11	2H	12	5/2	260cm	3,5kg	(280 denarer)
Ishani	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+Ob2T6	8	2H	10	5/3	220cm	2,1kg	(420 sunuvai)
Eyrenklyvare	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+Ob2T6	9	2H	10	5/3	235cm	2,7kg	(2 mark)

Klubbor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Klubba	–	K+3	–	5	1H	8	2/2	50cm	0,6kg	3 silver*
Påk	–	K+Ob1T6+1	–	5	2H	10	3/3	100cm	1,5kg	5 silver*
Stridsklubba	–	K+Ob2T6	–	9	1H	12	2/2	70cm	2,5kg	300 silver
Stridshammare	–	K+Ob2T6+2	S+Ob1T6+2	9	1H	12	3/2	80cm	2,2kg	400 silver
Morgonstjärna	–	K+Ob3T6	S+Ob1T6	8	2H	12	3/2	110cm	2,9kg	400 silver
Krell-Zar	–	K+Ob2T6+2	S+Ob1T6+2	7	2H	18	2/2	65cm	2,2kg	(220 silverlod)
Binderakkham.	–	K+Ob4T6+2	–	15	2H	13	4/1	165cm	5,2kg	(700 trugg)

* Kan oftast tillverkas av en lekman.

Kedjevapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Stridsslaga	–	K+Ob3T6+2	–	8	2H	10	3/2	110cm	3,3kg	300 silver
Stridsgissel	–	K+Ob3T6	–	8	2H	10	2/2	90cm	2,1kg	500 silver

Stavar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Trästav	–	K+Ob1T6+2	–	8	2H	7	3/4	150cm	1,5kg	10 silver*
Zoriánstav	–	K+Ob2T6	–	8	2H	11	3/4	160cm	2,0kg	100 silver

* Kan oftast tillverkas av en lekman.

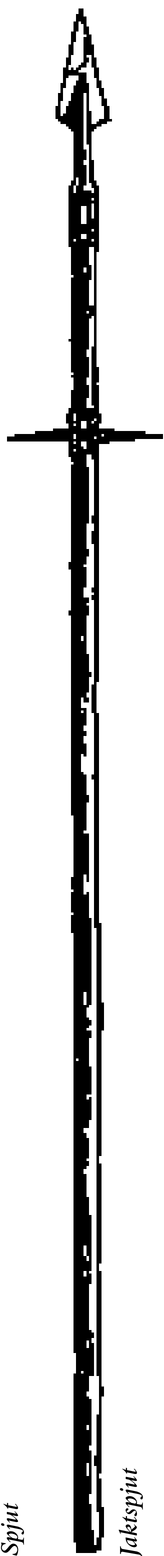
Naturliga v.	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Slag	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Spark	–	K+1	–	–	–	–	3/1	–	–	–
Armbåge	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Knä	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Bett	H	–	–	–	–	–	1/1	–	–	–
Skallning	–	K+2	–	–	–	–	1/1	–	–	–

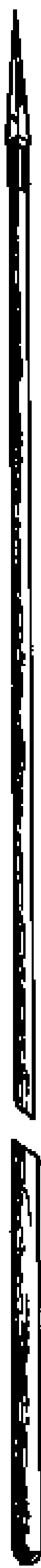
Tillhyggen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Knogjärn*	–	K+1	–	–	–	–	1/2	–	0,1kg	25 silver
Stålhättor**	–	K+2	–	–	–	–	3/1	–	0,1kg	20 silver
Pall	–	K+2	–	6	2H	5	2/2	50cm	0,5kg	-
Butelj	–	K+1	S+1	3	1H	1	1/2	20cm	0,8kg	-
Stol	–	K+3	–	7	2H	6	2/2	100cm	5,0kg	-
Hammare	–	K+2	–	4	1H	7	1/2	25cm	0,3kg	-
Spade	H+1	K+Ob1T6+1	–	7	2H	7	3/2	110cm	2,4kg	-
Eldgaffel	–	K+Ob1T6	–	5	2H	9	2/2	70cm	1,0kg	-
Bräckjärn	–	K+Ob1T6	–	5	2H	8	2/2	50cm	0,9kg	-
Slägga	–	K+Ob1T6+3	–	12	2H	7	2/1	80cm	3,4kg	-

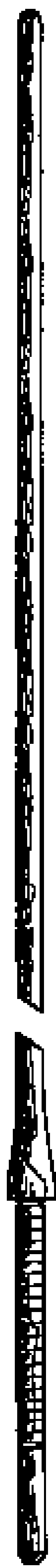
* Ersätter den vanliga Slag-skadan (från tabellen med naturliga vapen).
** Ersätter den vanliga Spark-skadan (från tabellen med naturliga vapen).

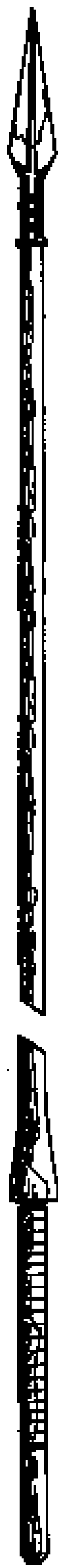
Tabell 6-1: Närstridsvapen. I tabellen finns alla närstridsvapen sorterade med avseende på vapentyp. Förklaringar till tabellen finns i en separat textstycke innan tabellen. Bilder och textbeskrivningar för dessa vapen finns på annat håll i detta avsnitt.

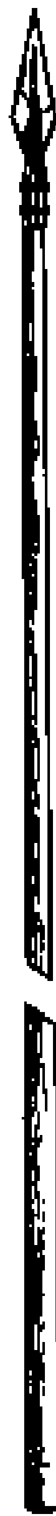

Spjut

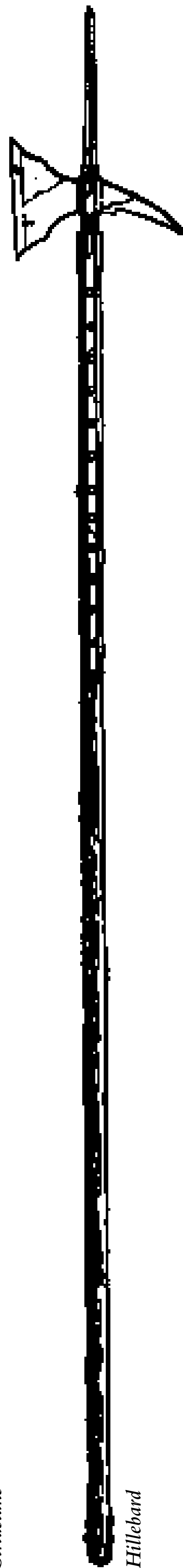

Jaktspjut


Pik


Tornerlans


Riddarlans


Stridslans


Hillebard


Jargbila


Ishani


Eyrenklyvare

AVSTÅNDSVAPEN

Med avståndsvapen avses dels skjutvapen, som exempelvis pilbågar och armborst, och dels kastvapen, exempelvis spjut, kastyxor och slungor. Samtliga avståndsvapen i detta avsnitt presenteras (liksom närstridsvapen) på tre olika sätt: med textbeskrivningar, en utförlig tabell med all spelteknisk information samt med illustrationer som visar varje vapen i skala 1:10 (det vill säga 10 cm på bilden motsvarar en meter i verkligheten).

Beskrivningar av avståndsvapen

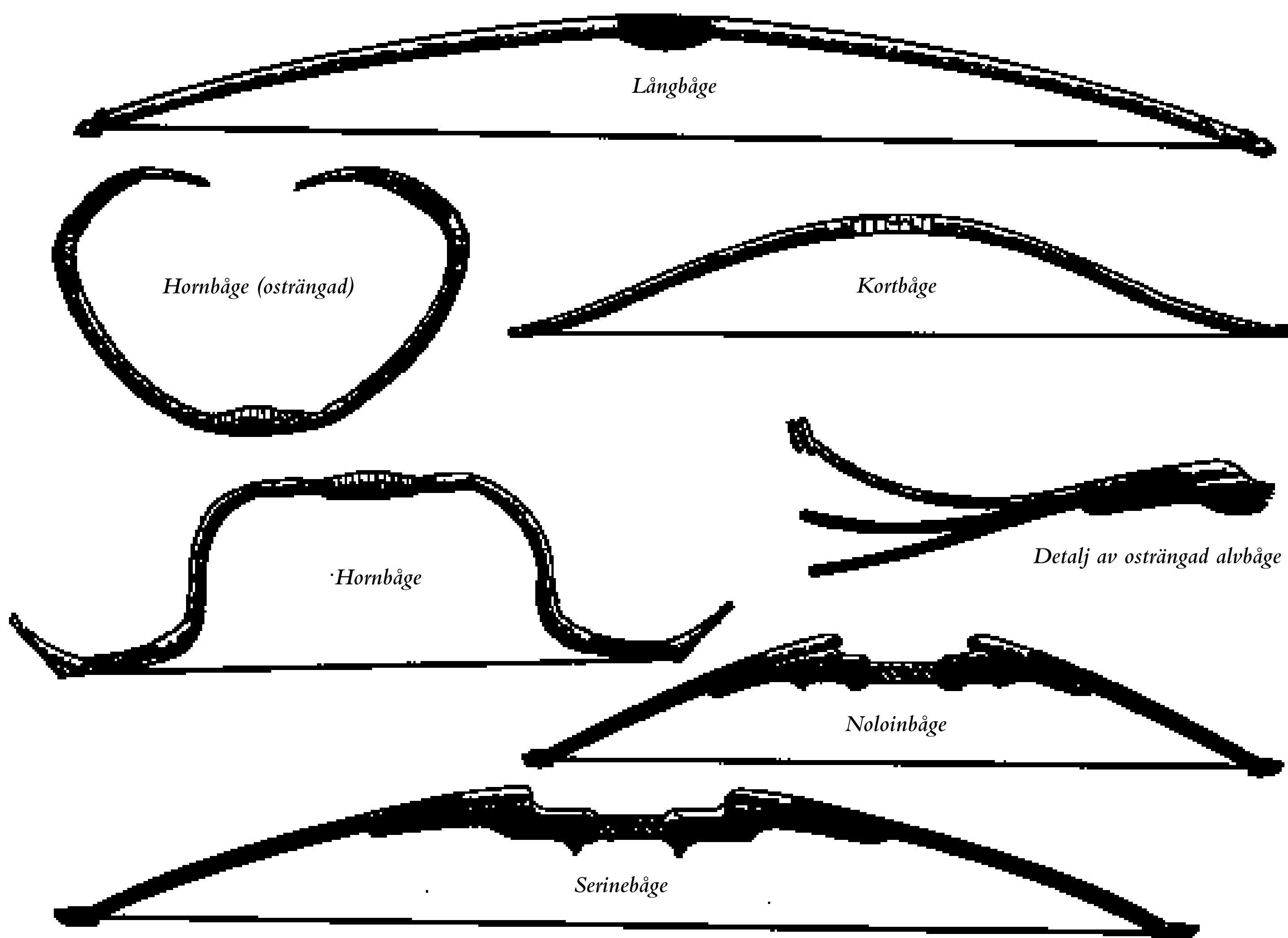
Bola: Detta kastvapen består som regel av två eller tre tyngder som är ihopsatta med rep. Vapnet svingas ovanför huvudet och kan därför kastas en relativt lång sträcka. Bolas används oftast för jakt då det kastas mot ett flyende djurs ben. Naturligtvis kan vapnet även användas mot människor eller andra motståndare.

Bumerang: En bumerang är en högt utvecklad kurvad kastkäpp som i huvudsak används av primitiva folkslag. Bumerangen är en knapp meter lång och har vassa kanter som kan göra stor skada. Observera att denna typ av krigsbumerang inte vänder tillbaka till kastaren, utan går i en rät linje ända tills den tappar farten.

Dubbelarmborst: Dubbelarmborstet består av två stålbågar placerade ovanför varandra. Framför varje bågsträng kan en skäkta (armborstpil) placeras. Skäktorna hålls på plats med en liten bladfjäder, vilket medför att armborstet kan hållas i vilket läge som helst utan att skäktorna ramlar av. Armborstet är utrustat med två avtryckare – en för varje bågsträng – men det är inte möjligt att avfyra båda skäktorna på en gång. Dubbelarmborstet spänns för hand. En egenhet med armborst är att man inte använder rollpersonens grundskada – det går inte att spänna armborstet ytterligare bara för att man är stark.

Frakka: Frakkan är en renodlad kastyxa med en framåtriktad bila. Den har ett träskaft vilket gör yxan tillräckligt lätt för att kasta. Frakkan är ungefär en halv meter lång. Om man använder frakkan i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en vanlig handyxa.

Hornbåge: Denna pilbåge är ett av de mest effektiva skjutvapen som finns att få tag på. Formen på bågen är extremt böjd och när man spänner bågen så syns denna extrema böjlighet ännu mer. För att klara detta är hornbågen sammansatt av olika material – kärnan består av trä, insidan av horn och utsidan av senor. Anledningen till detta är att horn klarar höga tryck utan att tryckas sönder, medan senorna klarar hög dragspänning utan att gå sönder. Genom detta arrangemang tål



bågen betydligt mer påfrestning då den spänns. Bågar som är tillverkade av ben istället för horn kallas benbågar, men fungerar i övrigt på samma sätt. Hornbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer.

Kastklubba: En kastklubba är ett mycket enkelt kastvapen som består av ett skaft med en tyngd i ena änden. Skaftet fungerar som en förlängning av kastarens arm. Kastklubbor är vanligen mellan en halv och en meter långa. Om man använder kastklubban i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en vanlig klubba.

Kastkniv: En kastkniv är en kniv eller dolk som är balanserad för att kunna kastas. Om man använder kastkniven i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en vanlig kniv.

Kastspjut: Kastspjutet är ett spjut som har balanserats för kast. Det långa spjutskaftet garanterar att kastspjutet träffar med spetsen först. Dessutom ökar skaftet anslagskraften. Om man använder kastspjutet i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för ett vanligt spjut.

Kastyxa: En kastyxa är en dubbeleggad ganska kort yxa avsedd att kastas. Kastyxan har ett träskaft och framåtriktade spetsar på bilorna vilket gör yxan lämplig att kasta. En kastyxa är vanligen omkring 65 cm lång. Om man använder kastyxan i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en Zhandyxa.

Kortbåge: En kortbåge är en enkel båge som tillverkats av ett trästycke. Bågens buk är består av kärnved medan bågens yttersida består av ytved. Längden på en kortbåge är normalt 1 till 1,5 meter. Kortbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Nästan vem som helst med tillgång till ett lämpligt trästycke kan tillverka en kortbåge.

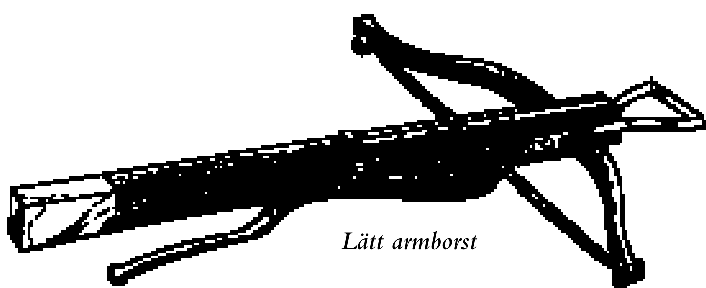
Krell-Spaz: Krell-Spaz är ett dvärgiskt pumparmborst. För att spänna ett Krell-Spaz drar man det främre handtaget bakåt och sedan framåt. Då strängen spänns bak så faller automatiskt en ny skäkta ner från det ovanpåliggande lådmagasinet som rymmer tolv skäktor. Klarar man styrkekravet kan man skjuta en skäkta per runda. Klarar man däremot inte styrkekravet tar det en extra runda att ladda om vapnet. För mer information om detta vapen se *Dvärgar: Stenens söner*. Krell-Spaz betyder fritt översatt ungefär ”snabbvapen”. En egenhet med armborst är att man inte använder rollpersonens grundskada – det går inte att spänna armborstet ytterligare bara för att man är stark.

Långbåge: En långbåge är en lång, avancerad båge som tillverkats av ett trästycke. Bågens buk består av kärnved medan bågens yttersida består av ytved. Längden på en långbåge brukar vara ungefär 180 cm. Långbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Att tillverka en effektiv långbåge kräver en yrkesman, men mindre effektiva långbågar kan tillverkas av nästan vem som helst.

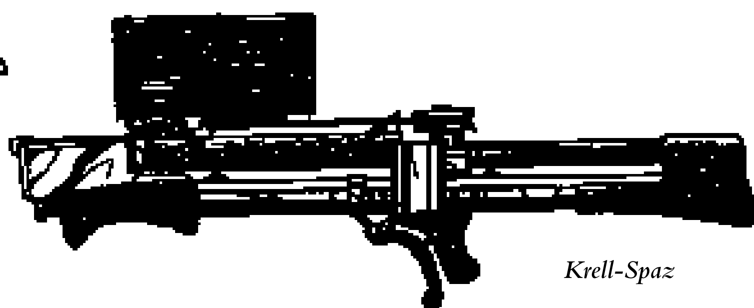
Lätt armborst: Ett lätt armborst består av en metallbåge fäst vid en stock. Stocken gör att armborstet kan hållas spänt utan att skytten själv behöver hålla strängen spänd. En avtryckare är kopplad till en kolv som frigör strängen vid skott. Ett lätt armborst har god träffsäkerhet. Nackdelen är att det tar två rundor att spänna och ladda armborstet. Ett lätt armborst kan spännas för hand utan hjälp av en speciell mekanism. En egenhet med armborst är att man inte använder rollpersonens grundskada – det går inte att spänna armborstet ytterligare bara för att man är stark.

Noloinbåge: Noloinbågen är en alvisk kortbåge. Bågen är konstruerad som ett laminat bestående av flera lager hoplimmade träribbor. Varje ribba är tillverkad av ett speciellt träslag med speciella materialegenskaper. Noloinbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Observera att det är ovanligt att noloinbågar säljs till personer som inte är alver.

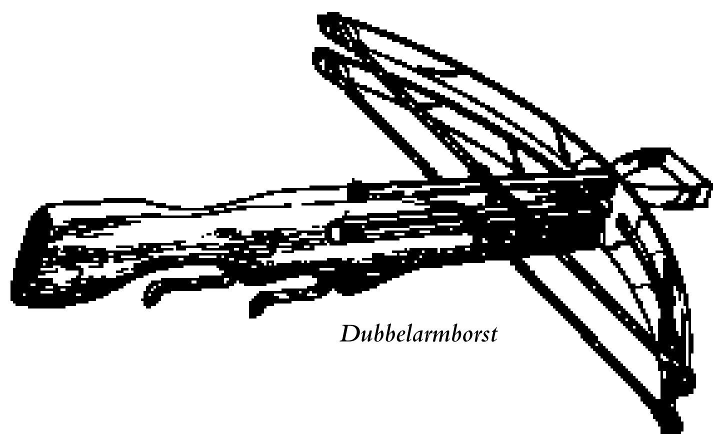
Pilum: En pilum är ett avancerat kastspjut vars främre tredjedel består av en smal järnstång. Då kastspjutet träffar målet eller marken kröks denna järnstång. Vitsen med detta är att kast-



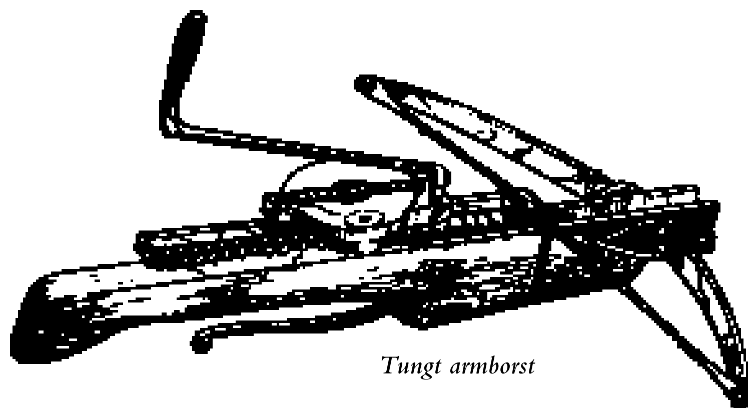
Lätt armborst



Krell-Spaz



Dubbelarmborst



Tungt armborst

spjutet inte skall gå att kasta tillbaka av fienden. Observera alltså att en pilum inte är lämplig att använda i närstrid.

Sahlamdolk: Den alviska sahlamdolken är en lång spetsig dolk som både kan användas som närstridsvapen och som kastkniv. Vapnet är 35 cm lång och saknar parerstång. Sahlamdolken förekommer främst hos alvstammen Sanari även om den återfinns hos de flesta andra alvstammar. Sahlamdolken bärs antingen på ryggen eller på höften. Observera att det är mycket ovanligt att sahlamdolkar säljs till personer som inte är alver, då dessa dolkar tydligen har ett 'speciellt' värde för alverna...

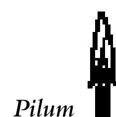
Serinebåge: Serinebågen är en alvisk långbåge som alvstammen Thism använder mycket ofta och gärna. Bågen är konstruerad som ett laminat bestående av flera lager hoplimmade träribbor. Varje ribba är tillverkad av ett speciellt träslag med speciella materialegenskaper. Serinebågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Observera att det är ovanligt att serinebågar säljs till personer som inte är alver.

Slunga: Slungan är ett primitivt avståndsvapen som dock kan göra stor skada tack vare sin träffsäkerhet. En slunga består av en lång rem med en ögla i ena änden som är avsedd att sätta ett finger igenom för att hålla kvar remmen när man kastat iväg slungstenen.

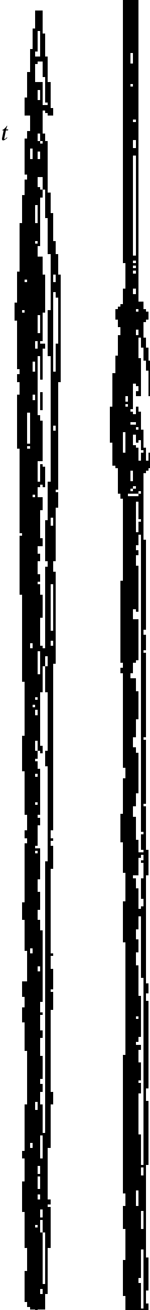
Stavslunga: Stavslungan är en vidareutveckling av den vanliga slungan. Genom att använda en käpp kan man i praktiken förlänga sin arm och på så sätt uppnå en högre hastighet på slungstenen.

Tungt armborst: Ett tungt armborst består av en metallbåge fäst vid en stock. Stocken gör att armborstet kan hållas spänt utan att skytten själv behöver hålla strängen spänd. Till det tunga armborstet finns alltid en mekanism som används för att spänna strängen. Mekanismens funktion kan vara konstruerad på olika sätt (de vanligaste metoderna är ett kuggstångspel, en hävarm eller ett vindspel). En avtryckare är kopplad till en kolv som frigör strängen vid skott. Ett tungt armborst är ett effektivt armborst med god träffsäkerhet och hög anslagskraft. Nackdelen är att det tar tre rundor att spänna och ladda armborstet. En annan egenhet med armborst är att man inte använder grundskada – bara för man är stark går det inte att spänna armborstet ytterligare.


Kastkniv

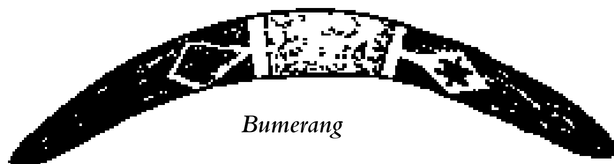

Pilum


Sahlamdolk


Kastspjut

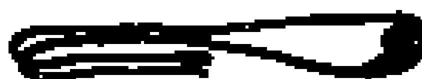

Kastklubba

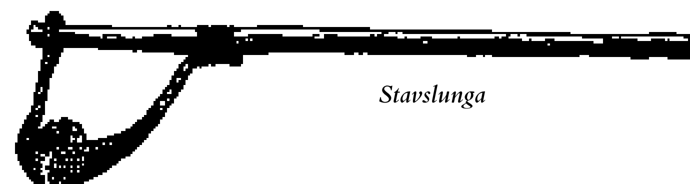

Kastyxa


Bumerang


Frakka


Bola


Slunga


Stavslunga

Förklaringar till tabellen med avståndsvapen

Räckvidd: I denna kolumn anges vapnets fyra räckvidder: Kort, Normalt, Långt och Mycket långt. Alla räckvidder är i meter.

Skada: Anger hur mycket skada vapnet gör då det används på de fyra olika avstånden. Varje räckvidds skadekod är avgränsad med ett kommatecken. De flesta avståndsvapen gör stickskada (S), undantaget slungor och kastklubbor som gör krosskada (K) samt kastyxor som gör huggskada (H). Observera att vissa avståndsvapen inte har någon Grundskada – all skadeverkan finns angiven i tabellen. Observera vidare att även om det på till exempel bågar står en skadekod som ser ut så här: K+ObxT6, innebär det inte att bågar ger krosskador, utan bara det att Grundskadan baseras på enbart skyttens STY.

STYK: Styrkekrav. Den minsta STY som behövs för att använda vapnet ohindrat. Klarar man inte av STYK minskar skadeverkan med Ob1T6 (gäller ej armborst) och svårigheten att träffa ökar med en nivå (+Ob1T6).

Fattn: Fattning, det antalet händer man måste hantera vapnet med. Fattningen '1H' innebär att vapnet bara kan hanteras med en hand. Fattningen '2H' innebär att vapnet bör hanteras med båda händerna – annars dubblas STYK. Fattningen '2X' innebär att vapnet måste användas med två händer.

BRYT: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada vapnet tål innan det går sönder. BRYT används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna.

Längd & Vikt: Vapnets största längd samt dess vikt.

Pris: Priset i silvermynt för ett normalt vapen. Om priset står inom parentes innebär det att vapnet kräver speciella kontakter för att få tag på. Vapnet kommer nämligen från en speciell kultur eller ras. Dessa riktlinjer gäller för människor – för andra raser än människor kan givetvis andra eller rent av motsatta förhållande råda. Se respektive ras bakgrund för mer information. Observera att exempelvis en dvärg inte har några som helst problem att få tag på dvärgavapen – detsamma gäller naturligtvis för alver och alvvapen och så vidare.

Bågar	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kortbåge	5-15-50-125m	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6	K+2	8	2X	3	120cm	0,9kg	80 silver
Långbåge	5-35-80-175m	K+Ob3T6+2	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	12	2X	4	180cm	1,4kg	600 silver
Hornbåge	5-35-85-190m	K+Ob4T6	K+Ob3T6	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	11	2X	5	70cm	1,5kg	1400 silver
Noloinbåge	5-25-75-150m	K+Ob3T6	K+Ob2T6+1	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	9	2X	4	110cm	1,1kg	(3000 sunuvai)
Serinebåge	5-40-90-200m	K+Ob4T6	K+Ob3T6+2	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	11	2X	5	170cm	1,3kg	(4000 sunuvai)

Armborst	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Lätt armb.	5-35-75-175m	Ob5T6	Ob4T6	Ob3T6	Ob2T6	7	2H	6	95cm	3,2kg	1200 silver
Dubbelarmb.	5-35-75-175m	Ob5T6	Ob4T6	Ob3T6	Ob2T6	8	2H	7	95cm	5,1kg	2250 silver
Tungt armb.	10-50-100-225m	Ob7T6	Ob6T6	Ob5T6+1	Ob4T6+2	9	2H	7	100cm	5,5kg	3500 silver
Krell-Spaz*	5-30-60-150m	Ob4T6+2	Ob3T6+2	Ob2T6+2	Ob1T6+2	8	2H	6	95cm	3,9kg	(1000 silverlod)

* Klarar man inte styrkekravet (STYK) tar det dessutom en runda att ladda om vapnet. Klarar man däremot styrkekravet kan man skjuta en skäkta per runda.

Kastklubbor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kastklubba	5-10-20-30m	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	K+2	K+1	8	1H	8	65cm	1,0kg	50 silver
Bumerang	5-20-40-80m	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	9	1H	7	90cm	0,7kg	60 silver

Kastknivar	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kastkniv	2-4-8-16m	H+Ob1T6	H+3	H+2	H+1	4	1H	5	25cm	0,2kg	100 silver
Sahlamdolk	2-4-8-16m	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6	H+3	H+2	5	1H	8	35cm	0,2kg	(200 sunuvai)

Kastspjut	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kastspjut	2-8-15-30m	H+Ob2T6+1	H+Ob1T6+3	H+Ob1T6	H+3	8	1H	7	170cm	0,6kg	75 silver
Pilum	2-8-15-30m	H+Ob2T6+2	H+Ob2T6	H+Ob1T6+1	H+Ob1T6	9	1H	9	190cm	0,8kg	150 silver

Kastyxor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Frakka	2-5-12-20m	H+Ob2T6+2	H+Ob2T6	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6+1	9	1H	9	50cm	1,2kg	125 silver
Kastyxa	2-5-10-18m	H+Ob3T6	H+Ob2T6+1	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6+1	10	1H	9	65cm	1,3kg	250 silver

Slungor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Slunga	5-10-30-60m	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6+1	K+Ob1T6	6	1H	1	50cm	0,1kg	35 silver
Stavslunga	5-20-40-80m	K+Ob2T6+1	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	7	1H	4	100cm	0,7kg	50 silver
Bola	5-10-20-40m	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6+1	K+Ob1T6	K+3	7	1H	2	60cm	0,5kg	120 silver

Tabell 6-2: Avståndsvapen. I tabellen finns alla avståndsvapen sorterade med avseende på vapentyp. Förklaringar till tabellen finns i en separat textstycke innan tabellen. Bilder och textbeskrivningar för dessa vapen finns på annat håll i detta avsnitt.

SKÖLDAR

Sköldarna i detta avsnitt är ett urval av de vanligast förekommande typerna av sköldar. Naturligtvis förekommer andra typer av sköldar – exempelvis sköldar vars storlek ligger mellan två av de presenterade sköldarna. Varje sköld presenteras på tre sätt: med en textbeskrivning, en rad i sköldtabellen (tabell 6-3) samt med en illustration som visar sköldtypen i skala 1:10 (det vill säga 10 cm på bilden motsvarar en meter i verkligheten).

Beskrivning av olika sköldar

Bucklare: En bucklare är en mycket liten rundsköld, sällan mer än 40 cm i diameter, med sköldbuckla och handgrepp – rem saknas. Bucklare kallas även kallad 'targ' på vissa håll.

Liten rundsköld: En liten rundsköld som är drygt en halv meter i diameter. Skölden är tillverkad i trä, med sköldbuckla i metall och handgrepp.

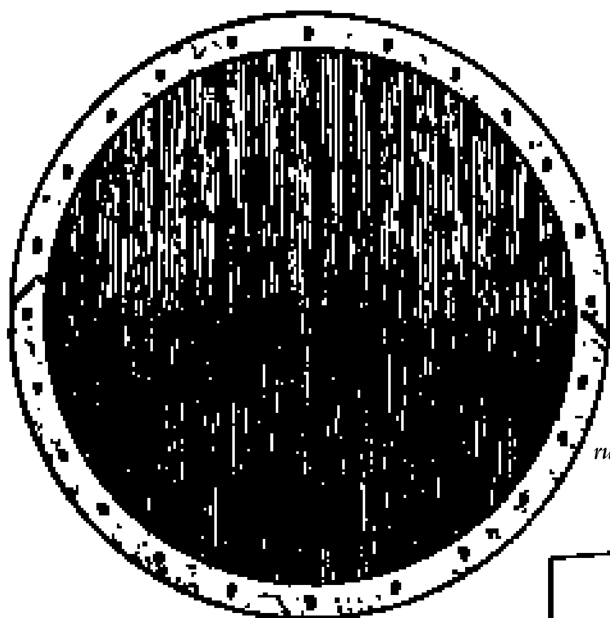
Stor rundsköld: Som ovan, fast diametern är knappt en meter. En stor rundsköld kan förses med bärrem så att den kan bäras på ryggen.

Riddarsköld: Den klassiska riddarskölden, med en rak översida och rundad eller spetsig undersida. Riddarsköldar är ofta utsmyckade med ett heraldiskt vapen eller en symbol. Riddarsköldar har alltid ett handgrepp och rem. Dessutom kan riddarskölden förses med bärrem så att den kan bäras på ryggen.

Långsköld: Antingen en mandelformad sköld eller en sköld som är rund upptill och spetsig nedåt. Långskölden har både handtag och rem. Den kan dessutom förses med bärrem så att den kan bäras på ryggen.

Välvd sköld: En stor rektangulär sköld som är välvd i det horisontala planet. Välvda sköldar är speciellt konstruerade för att användas i formation med andra sköldbärare.

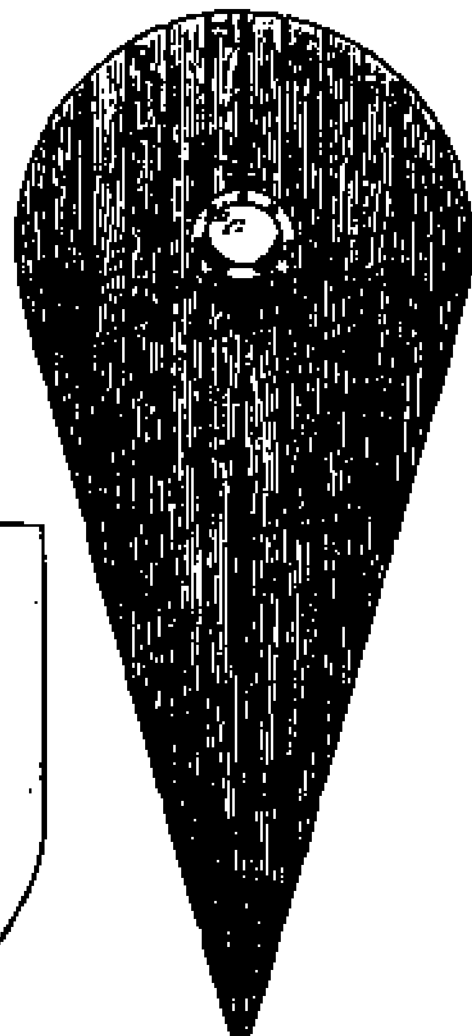
Bågskyttesköld: Bärbar skärm med en spets i nederkanten eller stöttor för att en bågskytt eller armborstskytt skall kunna stå i skydd bakom skölden. Skölden kan ha en liten siktglugg för skyddad observation.



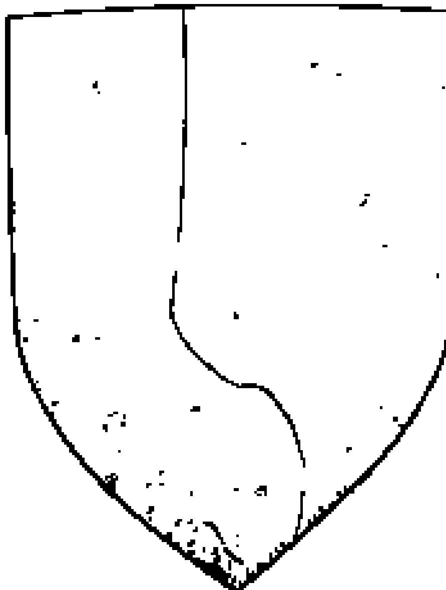
Stor rundsköld



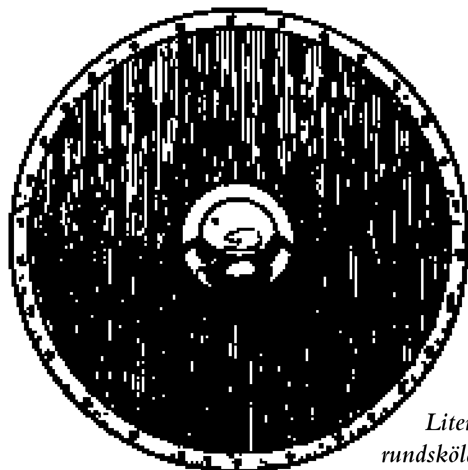
Bucklare



Långsköld



Riddarsköld



Liten rundsköld

Förklaringar till tabellen med sköldar

STYK: Styrkekrav. Den minsta STY som behövs för att använda skölden ohindrat. Klarar man inte av STYK så blir alla manövrer med skölden en nivå svårare (+Ob1T6).

BRYT: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada skölden tål innan den går sönder. BRYT används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna.

Passivt skydd: Ibland kan man ha turen att får skydd av sin sköld även om man inte medvetet gör någon ansats att försvara sig med den. Numrena i tabellen syftar på de delområden som skölden skyddar passivt. Om en person som bär sköld blir träffad i ett delområde som täcks av skölden är det 50% chans att träffen tar i skölden. Slå en valfri tärning – udda medför att skölden skyddar, medan jämt medför att skölden inte skyddar.

Skada: Anger hur mycket skada skölden gör då den används vid Sköldstöt (en anfallsmanöver). Skadan är alltid krossande (K) – om inte skölden är utrustad med en sköldspik, då den gör stickskada (S) istället. Då sköldar används för att göra Sköldstöt så är sköldens SI 1/1.

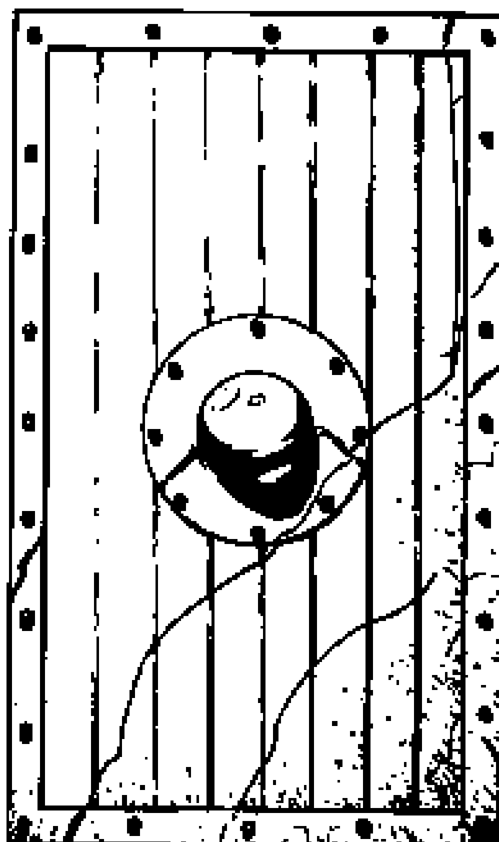
Vikt: Sköldens normala vikt i kilogram.

Pris: Priset i silvermynt för en normal sköld.

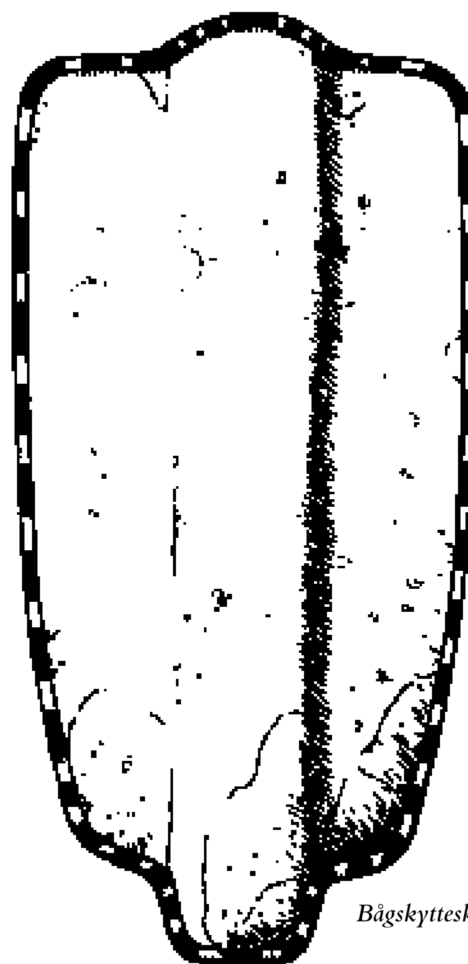
Sköld	STYK	BRYT	SI	Passivt skydd*	Skada*	Vikt	Pris
Bucklare	2	10	1/1	10,12	K	1,0 kg	40 silver
Liten rundsköld	5	14	1/1	6,8,10,12	K+1	1,8 kg	50 silver
Stor rundsköld	8	16	1/1	4,6,8,10,12,14	K+2	3,0 kg	75 silver
Riddarsköld	8	18	1/1	4,6,8,10,12,14	K+2	3,2 kg	100 silver
Långsköld	9	13	1/1	4,6,8,10,12,14-16	K	4,0 kg	100 silver
Välvd sköld	9	15	1/1	4,6,8,10,12,14-16	K+1	5,0 kg	200 silver
Bågskyttesköld	–	12	1/1	3,4,6,8,10,12,13-20	–	6,0 kg	175 silver
Läderförstärkning	+1	+1	–	–	–	×1,1	×1,5
Metallskoning	+2	+3	–	–	+1	×1,5	×2,5
Sköldspik	–	–	–	–	S+3**	×1,1	+25 silver

* Avser delområden för en högerhänt person. Om man använder skölden med höger hand så skyddas istället motsvarande delområden på höger sida – exempelvis delområdena 5, 7, 9, 11 och 13.
** Ersätter krosskadan vid en sköldstöt.

Tabell 6-3: Sköldar. I tabellen presenteras de vanligaste typerna av sköldar och deras speltekniska värden.



Välvd sköld



Bågskyttesköld

PANSAR & RUSTNINGAR

Med rustning menas i Eon ett skydd som skall skydda bäraren från skada då ett anfall träffar kroppen (exempel på rustningar är brynja, huva och ärmar). Med pansar avses en typ av material som man kan använda för att konstruera rustningar (exempelvis läder eller plåt). Denna distinktion är viktig eftersom Eons regler tillåter spelaren att konstruera egna rustningar med hjälp av olika pansartyper.

Pansarvärde

Alla typer av rustning har tre Pansarvärden som beskriver hur mycket skydd som pansartypen ger mot olika typer av skada. Då man blir träffad drar man bort den träffade kroppsdelens Pansarvärde från den skadeverkan som vapnet gör. Observera att det finns ett unikt Pansarvärde för varje typ av skada (Hugg, Kross och Stick). Olika pansartyper och deras pansarvärde finns i tabell 6-4.
I tabell 6-9 finns olika pansarvärden för olika typer av rustningar.

Att bära rustning

Det är betydligt lättare ur belastningssynpunkt att bära rustning på kroppen än att ha den i exempelvis famnen eller i ryggsäcken. Därför räknas all belastning hälften för rustning som rollpersonen har tagit på sig. Rustning som eventuellt bärs i ryggsäck eller dylikt ger dock normal belastning. Se också regeln om *Multipla skydd* angående flera lager rustning.

Exempel:
Fremen de Rizar är en ung ädling som brukar bära ringbrynjeskjorta. De Rizar är 175 cm och väger 68 kg – således väger hans rustning 7,4 kg. Men när han bär den på sin kropp så räknas bara halva vikten till belastning, det vill säga 3,7 kg.

Specialtillverkade rustningar

Priset för en rustning beror på materialet och hur många delområden rustningen täcker. Även rustningens storlek kan påverka priset. I tabell 6-4 anges pris, tidsåtgång och vikt per delområde för olika material (pansartyper). Observera att vissa delområden kalkylmässigt räknas som flera vanliga delområden med avseende på pris, tidsåtgång och vikt. Skallen räknas som 2, Bröstkorgen som 4, Magen som 3, varje Lår som 3 och varje Vad som 2.

Delområden

En humanoids kropp är uppdelad i ett antal träffområden som i sin tur är uppdelade i en mängd delområden. För att lättare kunna hålla ordning på delområdena så har varje delområde ett unikt nummer (som kallas *kod*). De delområden (och tillhörade koder) som presenteras i tabell 6-5 är samma delområden som används i skadetabellerna. I tabell 6-5 finns det dessutom ett värde för hur många 'ytor' pansar det krävs för att täcka ett helt område. Detta värde kallas för *delområdesfaktor.*

Exempel:
En ärmlös läderjacka täcker båda skuldrorna, bröstet och buken, det vill säga delområdena 4, 5, 14 och 15. För att täcka denna yta krävs 1+1+4+3=9 delar av en rustning, då summan av områdenas delområdesfaktor är just 9. Eftersom mjukt läder har en vikt av 0,15 kg per delområdesfaktor medför detta att ovanstående rustning väger 0,15 x 9, eller 1,35 kg (i tabellen avrundat till 1,4 kg).

Olika storlek [Frivillig regel]

De angivna vikterna för rustningar i tabell 6-4 (och även tabell 6-9 längre fram i detta avsnitt) gäller för en normal rollperson som är i snitt 175 cm lång och som väger omkring 65 kg.

För att få mer detaljrikedom kan man dela in rollpersonens längd i intervall på 10 cm och rollpersonens vikt i intervall på 10 kg. Normalvikten gäller då i intervallen 171–180 cm och 61–70 kg. För varje högre intervall (både för längd och vikt) ökas rustningsvikten med 5% och för varje lägre intervall sänks rustningsvikten med 5%. Använd gärna tabellerna 6-6 och 6-7 så slipper du räkna.

Pansartyp	Hugg*	Kross*	Stick*	BRYT	Pris**	Tid**	Vikt**
Vadderat tyg	2	3	1	10	2 silver	2 h	0,10 kg
Päls	2	3	2	13	3 silver	2 h	0,15 kg
Mjukt läder	3	4	3	14	4 silver	3 h	0,15 kg
Härdat läder	5	6	5	15	12 silver	10 h	0,30 kg
Ringläder	7	5	4	14	20 silver	5 h	0,60 kg
Nitläder	7	5	4	13	16 silver	5 h	0,40 kg
Fjällpansar	8	5	5	15	25 silver	5 h	0,45 kg
Lamellpansar	8	3	7	16	30 silver	8 h	0,40 kg
Ringbrynja	10	1	4	17	40 silver	16 h	0,425 kg
Tunnplåt	7	5	7	16	60 silver	20 h	0,475 kg
Plåt	13	9	14	20	80 silver	25 h	0,60 kg
Tjockplåt	26	18	28	24	130 silver	35 h	1,25 kg

* Avser pansarvärde mot den angivna skadetypen.
** Avser pris, tidsåtgång respektive vikt per delområdesfaktor.

Tabell 6-4: Olika pansartyper, deras Pansarvärden, brytvärden, samt data för tillverkning av rustningar.

Delområde	Kod	Delområdesfaktor
Ansikte	1	1
Skalle	2	2
Hals/Nacke	3	1
Vänster skuldra	4	1
Höger skuldra	5	1
Vänster överarm	6	1
Höger överarm	7	1
Vänster armbåge	8	1
Höger armbåge	9	1
Vänster underarm	10	1
Höger underarm	11	1
Vänster hand	12	1
Höger hand	13	1
Bröstkorg	14	4
Mage	15	3
Underliv	16	1
Vänster höft	17	1
Höger höft	18	1
Vänster lår	19	3
Höger lår	20	3
Vänster knä	21	1
Höger knä	22	1
Vänster vad	23	2
Höger vad	24	2
Vänster fot	25	1
Höger fot	26	1

Tabell 6-5: Delområden, deras kod och delområdesfaktor.

Exempel:

Tzorcelan är stor och kraftig. Han är 202 cm och väger 117 kg. Hans passformade långa fjällskjorta väger alltså mer än de 9,9 kg som en normal väger. Vikten modifieras först med längden och blir således 9,9 × 1,15 = 11,385 kg. Därefter modifieras vikten med Tzorcelans kroppsvikt 11,385 × 1,25 = 14,23125, vilket avrundas till 14,2 kg. Tzorcelans vän, dvärgen Kharzim klan Ghor den Väldige, däremot, har ett ringbrynjehauberk som för en ordinärt byggd person skulle väga 12,6 kg, men det väger betydligt mindre för vår sturske dvärg. Kharzim är 124 cm lång och väger 54 kg. Rustningens vikt modifieras först med dvärgens längd 12,6 × 0,75 = 9,45 kg och sedan med dvärgens vikt 9,45 × 0,95 = 8,9775, avrundat till 9,0 kg.

Bära annans rustning

Mjukt läder och tyg har lika stor tolerans som vanliga kläder. Ringbrynja har mycket stor tolerans – en storlek passar (nästan) alla. Alla styva rustningar är som regel specialtillverkade för en viss person och passar därför sällan till en annan person – om en annan person bär den, är risken stor att den klämmer, skaver, glappar och hindrar. Halvstyva rustningar (fjällpansar, lamellpansar, nitläder och ringläder) har större tolerans. Passformsfel rättas till med remmar. Men här gäller sunt förnuft från spelledarens sida så inte en trukh försöker ta på sig en dvärgbrynja...

För att bära någon annans *styva* rustning (exempelvis plåt eller härdat läder) krävs att STY respektive TÅL inte skiljer mer än två poäng, annars ökar utmattningen med +1 per handling per steg. Detsamma gäller för längd/vikt – per 10 cm/kg skillnad ökar utmattningen med +1 per handling per intervall.

Rollpersonens längd	Modifikation
varje –10 cm	–5% ytterligare
121–130 cm	×0,75 (–25%)
131–140 cm	×0,80 (–20%)
141–150 cm	×0,85 (–15%)
151–160 cm	×0,90 (–10%)
161–170 cm	×0,95 (–5%)
171–180 cm	×1,00 (+0%)
181–190 cm	×1,05 (+5%)
191–200 cm	×1,10 (+10%)
201–210 cm	×1,15 (+15%)
211–220 cm	×1,20 (+20%)
varje +10 cm	+5% ytterligare

Tabell 6-6: Rustningsmodifikation beroende på längd.

Rollpersonens vikt	Modifikation
varje –10 kg	–5% ytterligare
51–60 kg	×0,95 (–5%)
61–70 kg	×1,00 (+0%)
71–80 kg	×1,05 (+5%)
81–90 kg	×1,10 (+10%)
91–100 kg	×1,15 (+15%)
101–110 kg	×1,20 (+20%)
111–120 kg	×1,25 (+25%)
121–130 kg	×1,30 (+30%)
varje +10 kg	+5% ytterligare

Tabell 6-7: Rustningsmodifikation beroende på rollpersonens vikt.

Exempel:

Jac har STY 14 och TÅL 15. Han är 182 cm lång och väger 85 kg. Han försöker ta på sig en plåtharnesk från en fiendes rustkammare. Fienden har STY 13 och TÅL 12 och är 180 cm men väger 100 kg. STY är inom två steg men TÅL skiljer med tre steg – där får Jac en poäng extra utmattning per handling när han bär rustningen. Längden är inte heller något problem, men vikten skiljer med 15 kg, mer än +10 kg från Jacs egen, så även där får han en poäng extra utmattning per handling. Utöver den vanliga belastningen så får Jac alltså två poäng extra utmattning varje handling han utför. Han måste passforma rustningen när han återkommer till Camard...

För hjälmar gäller det att de hjälmar som omsluter huvudet (exempelvis tunnhjälm) *måste* passformas av en smed innan någon annan kan bära den. För andra hjälmar gäller sunt förnuft.

En smed eller rustningsmakare brukar kunna justera för stora ringbrynjor, läderjackor och annat till rimliga priser. Passformning av en rustning räknas fram på samma sätt som när man tar fram en ny rustning, men det tar 10% av den ordinarie tiden per delområde. Priset brukar ligga på mellan 10–20% av ursprungspriset.

Det tar alltså 95 arbetstimmar (38 delområden × 25 timmar × 0,1) att modifiera en helrustning i plåt så att den passar en annan person än ursprungsbäraren.

Blåslagen [Frivillig regel]

Även om rustning absorberar all skadeverkan får en träffad person alltid minst en poäng Smärta från varje träff.

Multipla skydd [Frivillig regel]

Använder man flera skydd i flera lager adderas Pansarvärdena ihop. Belastning räknas som vanligt för rustningen som ligger närmast kroppen, det vill säga halva vikten. För alla ytterligare lager används vikt i kg rakt av – men man bör ta bort eventuell medräknad vaddering i beräkningarna. Observera att denna regel *enbart* bör tillåtas om belastnings- och utmattningsreglerna används.

Exempel:

Kharzim klan Ghor den Väldige har vanligtvis på sig dubbla ringbrynjehauberk. Han har givetvis en vadderad hauberk och över det en ickevadderat hauberk till. I exemplet för den frivilliga regeln Olika storlek såg vi att hans vadderade hauberk väger 9,0 kg. En vanligt hauberk väger 12,6 kg, men då är 2,4 kg vaddering inräknat (24 delområdesfaktorer × 0,1 kg från vadderat tyg). Alltså väger en vanligt hauberk utan vaddering 10,2 kg. Anpassat till Kharzims storlek väger en ickevadderat hauberk 7,3 kg. Kharzims totala belastning på grund av rustning blir (9,0 kg) / 2 + 7,3 kg = 11,8 kg.

Om man inte använder reglerna om belastnings- och utmattning kan man använda en *förenklad regel* som säger att för varje extra lager rustning en rollperson bär ökar alla svårigheter med en nivå (+Ob1T6) per extra lager.

Observera att normal vaddering redan är inräknad i olika pansartypers Pansarvärden. Ringbrynjor är som regel vadderade med tyg, men det förekommer även att man bär ringbrynjor utan vaddering. Vadderingen är alltid ett separat plagg som går att ta ur för att torka, byta och tvätta.

Observera vidare att vissa typer av rustning *inte går* att kombinera! Det är till exempel omöjligt att ha på sig mer än en hjälm, eller att ha på sig mer än en helrustning i plåt. De typer som går att kombinera är vanligtvis mjuka och flexibla rustningstyper som till exempel tyg, läder eller ringbrynja – och ringbrynjehuvor går utmärkt att ha under hjälmar. Spelledaren har som vanligt sista ordet.

Skada på pansar [Frivillig regel]

Varje gång en rustning tar skada som överskrider dess BRYT finns risken att rustningen skadas eller i värsta fall förstörs. Om så sker anges i tabell 6-8. Brytreglerna för pansar fungerar på samma sätt som brytreglerna för vapen och sköldar, med de undantaget att vapnet som träffar rustningen inte kan skadas. Observera att en rustning bara har ett BRYT för hela rustningsdetaljen – man har alltså inte separata BRYT för varje enskilt delområde.

Om skadeverkan är mindre än eller lika med BRYT händer ingenting. Om skadeverkan är större än BRYT men mindre än eller lika med BRYT × 2 så minskar rustningens BRYT med en poäng (-1). Dessutom skall ett mycket lätt slag (Ob1T6) slås mot BRYT. Misslyckas slaget går rustningen sönder – BRYT sätts då direkt till noll (0). Lyckas slaget händer inget.

Är skadeverkan över BRYT × 2 minskar först BRYT med ett poäng (–1) som ovan, men dessutom skall ett lätt slag (Ob2T6) slås mot BRYT. Misslyckas slaget går rustningen sönder enligt ovan. Om skadeverkan överskrider ännu högre multiplar av

Krav	Resultat *
Skadeverkan > BRYT	BRYT sänks med ett (–1). Slå Ob1T6 mot BRYT för att se om rustningen håller.
Skadeverkan > BRYT×2	BRYT sänks med ett (–1). Slå Ob2T6 mot BRYT för att se om rustningen håller.
Skadeverkan > BRYT×3	BRYT sänks med ett (–1). Slå Ob3T6 mot BRYT för att se om rustningen håller.
Skadeverkan > BRYT×4	BRYT sänks med ett (–1). Slå Ob4T6 mot BRYT för att se om rustningen håller.

* Sänks BRYT till noll så gör objektet sönder automatiskt.

Tabell 6-8: Sammanfattning av reglerna för brytvärde.

BRYT så ökar svårigheten för slaget mot BRYT ytterligare. Däremot minskar BRYT bara med en poäng oavsett skadeverkan.

Skulle BRYT för rustningen någonsin nå noll eller lägre är rustningen förstörd. Om en rustning går sönder får bäraren enbart tillgodoräkna sig halva Pansarvärdet för det anfallet som förstörde rustningen – därefter räknas rustningen som oanvändbar.

Slitage på mjukt pansar [Frivillig regel]

Rustningstyperna *päls*, *vadderat tyg* och *mjukt läder* är extra tåliga mot anfall från kross- och stickvapen. Därför räknas BRYT som dubbelt vid anfall från kross- och stickvapen mot dessa pansartyper när man kontrollerar om rustningen tar skada. Observera dock att BRYT är oförändrat (det bara räknas dubbelt i dessa fall).

Exempel:

Jac Vobar har på sig en ärmlös läderjacka. Under en strid sticker en elak tirak honom i ryggen med ett spjut. Mjukt läder har BRYT 14 men det räknas dubbelt mot stick. Skadeverkan blir svindlande 31! När kontroll för rustningen kommer är Skadeverkan mer än dubbla BRYT, men inte mer än dubbla BRYT × 2. Effekten på Jacs jacka är att BRYT minskar med ett steg, till 13.

Helrustning och tornerrustning

En helrustning är en ytterst effektiv rustning då det inte finns speciellt många möjligheter för en motståndare att hitta glipor. Jämför med om man sätter ihop olika plåtdetaljer och på samma sätt skapar sig en rustning som liknar helrustningen, så kommer man ändå inte från det extra arbetet som är nedlagt på helrustningen just för att passa ihop delarna och skapa skydd i gliporna genom förstärkningar, extra plåtar och extra ringbrynja. Detta medför att alla försök att hitta glipor i en helrustning försvåras med en nivå (+Ob1T6) *utöver* de vanliga modifikationerna för att hitta glipor.

En tornerrustning är ytterst otymplig att röra sig i – den är skapt för att bäraren skall sitta i sadeln under tornerspel. Alla försök att agera till fots i en tornerrustning medför en svårighetsökning med en nivå (+Ob1T6) för *alla* fysiska färdigheter, såsom klättra, hoppa eller slåss.

Hjälmar med begränsad sikt

Alla hjälmar som har ansiktsskydd medför att bäraren får problem med sikten. Bäraren ser enbart i en begränsad vinkel rakt fram vilket kan ställa till problem. Regelmässigt innebär att alla eventuella anfall som kommer från någon sida om bäraren räknas som *överraskande*. Dessutom medför den instabila blickfokuseringen då bäraren rör sig att VINIT-svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6) när bäraren skall 'öppna' striden.

Bucklor på plåtrustningar [Frivillig regel]

Rustningar i plåt kan skadas vid anfall. Om en rustning i plåt får ta emot en skadeverkan som överstiger BRYT så är det 50% chans (udda på 1T6) att delen bucklas och skadas. En träff på en 'fast' del som till exempel bröstplåten eller underarmsskenan ger bara +Ob1T6 i svårighetsgrad för varje bucklad rustningsdel som brukas för manövern.

En träff i en 'rörlig' del, exempelvis armbågen eller knäleden, får däremot delen att låsa sig. Vad detta har för effekt beror givetvis på situationen, men om höger armbåge inte fungerar kan det få katastrofala följder för en person som svingar ett storsvärd. Det är upp till Spelledaren att avgöra vilka precisa följder bucklorna får för bäraren.

Exempel:

Tzorcelan har på sig sina armskenor när han får en träff av en tiraksabel vid ett överfall i Sunariskogen. Träffen tar i skenan och skadeverkan överstiger BRYT. Utöver alla andra effekter är det nu 50% risk att skenan är såpass bucklig så den stör Tzorcelan. Slaget på 1T6 blir 3 – skenan är bucklig! Spelledaren bestämmer att bucklan ligger och 'skär' in i huden och skaver mot skelettbenet i underarmen! Alla handlingar som involverar underarmen medför nu en svårighetsökning med +Ob1T6 tills bucklan är utbankad av någon kunnig person…

Skötsel av pansar

Metallrustningar bör förvaras torrt eller inrullade i oljigt tyg. Rostfläckar borttages med sand. Plåt kan målas, förtennas eller linoljekokas för att få ett gott skydd mot rost. Ringbrynja kan också linoljekokas, dock inte lamell-, ring- eller fjällpansar då de delvis består av läder. Ju bättre polerad en rustning är desto bättre rostbeständighet har den. Bucklor måste knackas ut och man bör få eventuella skador ihopsmidda. En del bucklor kan man trycka ut själv, medan hål måste åtgärdas av en professionell rustningssmed. Remmar och andra läderdetaljer måste smörjas för att inte torka och brista vid olämpliga tillfällen. Vadderingen bör tas ur och torkas efter att ha burits i en längre strid eller under en hel dag för att undvika mögel i vadderingen och rostskador i metallen.

Myten krossas!

Det går alldeles utmärkt att sova bra i ringbrynja, förutsatt att man har något under! Övriga mindre smidiga rustningstyper som härdat läder eller plåtrustning är däremot ganska obekväma att sova i, förutsatt att man inte är väldigt trött vilket i sin tur innebär att man inte vaknar när det där obligatoriska monstret kommer mitt i natten... Det går också alldeles utmärkt att smyga i plåtrustning, så länge som man tar det lugnt. Det går till och med att lyckas med kullerbyttor i plåtrustning, utan alltför stora problem. Det största, enskilda problemet med att bära rustning är att man blir trött! Man blir inte direkt osmidig i en helrustning, då dess passform är gjord just för personen som bär den, men man blir snabbt trött. Framför allt armar och ben blir snabbt trötta om dessa bekläds med tunga rustningar, speciellt då den 'lösa' ringbrynjan.

Reparation av BRYT [Frivillig regel]

Efter ett par vildsinta strider kan även de mest välsmidda vapen och rustningar bli fulla av fula jack och märken. För att undvika att detta sätter ner stridsdugligheten krävs därför regelbundet underhåll och reparationer av såväl pansar som handvapen. Lättare underhåll, som bryning och infettning, sköter användaren lättast själv, men för kompensationer av minskningar i BRYT krävs en hantverkskunnig. Beroende på vad är som ska repareras nyttjas separata hantverksfärdigheter: Bågtillverkare, Lädermakare, Rustningssmed, Timmerman och Vapensmed. Svårighetsgraden på reparationsslaget hämtas ur tabell 6-10.

Om slaget lyckas perfekt återställs BRYT till sitt ursprungliga värde. Ett lyckat slag ökar BRYT med lika många poäng som tärningsslagets effekt (dock minst ett). Man kan aldrig höja BRYT till mer än det ursprungliga värdet.

Ett misslyckat reparationsslag medför ingen ökning av BRYT, däremot kostar det ändå lika mycket. Det tar också lika lång tid. Om slaget skulle fumlas sänks BRYT omedelbart till noll (0).

Priset för reparation är 10% av nypriset. Detta inkluderar arbete och material. Tiden kan beräknas med hjälp de typiska lönerna för hantverkare på sidan 287. Dividera reparationskostnaden (minus material) med lönen för att få tiden. Det är dock fullt möjligt att skynda på processen – en halvering av tidsåtgången innebär att slaget blir en nivå svårare (+Ob1T6).

Om reparationen var av ett helt trasigt föremål (med BRYT noll) dubblas priset. Svårigheten är dessutom högre.

Reparation	Svårighet
BRYT > 0	Ob2T6
BRYT = 0 *	Ob3T6
Undermåliga verktyg	+Ob1T6
Dåligt underhåll**	+Ob1T6
Halverad tidsåtgång***	+Ob1T6

* Medför en dubbling av priset.
** Avser långvarigt slarv med enkelt rutinunderhåll.
*** Det är bara möjligt att halvera tidsåtgången en gång.

Tabell 6-10: Reparation av vapen & rustningar.

Exempel:

Kharzim klan Ghor den Väldige har efter att ha fällt ett par tiraker fått bestående men på sin Krell-Kharz som fick sitt brytvärde sänkt från 18 till 15. Han vänder sig därför till en duktig dvärgsmed med 14 i Vapensmed. Processen är lättutförd (Ob2T6) och dvärgasmeden får en positiv effekt på sex (+6), vilket skulle inneburit att BRYT ökades med +6 men eftersom yxan från början hade 18 i BRYT stannar värdet där. Kharzims Krell-Kharz är nu helt återställd, men Kharzim är 280 × 0,1 = 28 silverlod fattigare.

RUSTNINGSBESKRIVNINGAR

En rustning är ett skydd som skall skydda bäraren utan att hindra rörelser i allt för stor utsträckning. I detta avsnitt beskrivs de olika pansartyperna och vilka rustningsdelar som ofta tillverkas med varje pansartyp. I tabell 6-9 finns en utförlig lista med både vanliga förekommande rustningsdelar och på kompletta rustningar.

Vadderat tyg

Denna pansartyp består av tjockt och slitstarkt tyg, vanligen linne, stoppat med tagel, linblånor (en restprodukt av linberedning, det som blir kvar av linstjälkarna) eller lumptrasor.

Tyghuva: En mössa i tjockt vadderat tyg.
Ärmlös jacka: En bekväm väst i vadderat tyg.
Gambesson: En jacka i vadderat tyg.
Byxor: Ett par hyfsat bekväma byxor i vadderat tyg.

Päls

Päls kan fungera som pansar och kräver inte vaddering för att kunna bäras bekvämt, men kan vara varmt och svettigt om temperaturen är hög. Päls kan vanligen bäras utanpå andra rustningar utan några större problem.

Pälsmössa: En mössa av päls.
Ärmlös pälsjacka: En grovt ihopsytt päls som täcker kroppen.
Pälsjacka: En ihopsydd päls som täcker kroppen och armarna.
Pälsbyxor: Ett par sydda byxor av päls.

Mjukt läder

Mjukt läder är ett smidig pansarsort som inte hindrar bäraren. Läder kräver dessutom inte vaddering för att kunna bäras bekvämt.

Huva: En läderhuva med hakrem.
Ärmlös jacka: En läderväst, smidig och bekväm.
Jacka: En ärmlång kort jacka.
Byxor: Ett par läderbyxor.
Armbågsskydd: Ett par rejäla läderskydd som täcker undersidan och sidorna av armbågen.
Handskar: Ett par rejäla läderhandskar som täcker händerna och handlederna.
Knäskydd: Ett par rejäla läderskydd som täcker knät.
Stövlar: Ett par knähöga stövlar. Kragstövlar uppstår när man viker ner en överflödig bit stövel då man inte behöver stänkskydd.
Skor: Ett par kraftiga läderskor som täcker fötterna och fotvristerna.

Härdat läder

Läder som har kokats i vax eller olja blir betydligt hårdare än vanligt läder. Härdat läder kräver dock inte vaddering för att kunna bäras bekvämt.

Ribbhjälm: Hjälm av härdat läder med stomme av järn.
Ribbhjälm med ansiktsskydd: Hjälm av härdat läder med stomme av järn. Täcker även kinderna och näsryggen.
Halsskydd: En krage avsedd för att skydda hals och nacke.
Harnesk: En styv bröst-, buk- och ryggplåt. Lätt och smidig när den är gjord för bäraren.
Armskenor: Finns både för under- eller överarmen.
Benskenor: Finns både för låren och vaderna.

Ringläder

Ringläder består av mjukt läder med påsydda ganska stora järnringar (ungefär 3 cm i diameter). Anses vara en enklare variant av den betydligt dyrare ringbrynjan. Ringläder kräver inte vaddering för att kunna bäras bekvämt.

Harnesk: Ett buk- och bröstskydd.
Ringskjorta: Ett långt ringläderharnesk.
Armskydd: En armlängdslång löstagbar ärm, som kan sättas fast i ett harnesk.

Nitläder

Nitläder består av mjukt läder med en stor mängd metallnitar (mellan 1,5 och 4 cm i diameter). Anses jämte ringlädret vara en enkel variant av den betydligt dyrare ringbrynjan. Kräver inte vaddering för att bäras bekvämt.

Harnesk: Ett buk- och bröstskydd.
Nitskjorta: Ett förlängt nitläderharnesk.
Armskydd: En armlängdslång löstagbar ärm, som kan sättas fast i ett harnesk.
Byxor: Ett par ganska obekväma byxor.

Fjällpansar

Fjällpansar består av mjukt läder som förstärkts med fastnitade plåtbitar i jämna rader.

Krage: Ok med metallfjäll som skyddar hals, nacke och skuldror.
Harnesk: Torsoskydd som täcker buk och bröst samt rygg.
Kort fjällskjorta: Ett längre harnesk som täcker höfterna och överarmarna.
Lång fjällskjorta: Den längsta typen av harnesk – täcker hela armarna till och med handleden och når ned till låren. Är ganska obekväm för armarna, då fjällen medför minskad rörlighet.

Lamellpansar

Små metallplåtar som är hopsnörda med varandra. Kräver vaddering för att bäras bekvämt.

Harnesk: Ett torsoskydd som täcker hela vägen ner mot låren.
Armskydd: Skyddar överarmens utsida. Sätts ofta ihop med ett harnesk. Att låta skyddet nå vidare ned över armen är en praktisk omöjlighet, då rörligheten blir ytterst begränsad.

Ringbrynja

En mängd mindre järnringar (ungefär en cm i diameter) som är hoplänkade med varandra. I standardsättet att konstruera en ringbrynja så går varje ring genom fyra andra ringar. Man har ofta vaddering under, men det är inte tvunget. Vaddering gör det dock betydligt bekvämare att bära ringbrynja.

Vadderat tyg	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Ärmlös jacka	2	3	1	4–5, 14–15	10	0,9 kg	18 silver
Gambesson	2	3	1	4–11, 14–18	10	1,8 kg	36 silver
Tygbyxor	2	3	1	16–24	10	1,5 kg	30 silver

Päls	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Ärmlös pälsjacka	2	3	2	4–5, 14–20	13	2,7 kg	54 silver
Pälsjacka	2	3	2	4–11, 14–15	13	2,3 kg	45 silver
Pälsbyxor	2	3	2	16–24	13	2,3 kg	45 silver

Mjukt läder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Ärmlös jacka	3	4	3	4–5, 14–15	14	1,4 kg	36 silver
Jacka	3	4	3	4–11, 14–15	14	2,3 kg	60 silver
Armbågsskydd, par	3	4	3	8–9	14	0,3 kg	8 silver
Handskar, par	3	4	3	12–13	14	0,3 kg	8 silver
Byxor	3	4	3	16–24	14	2,3 kg	60 silver
Knäskydd, par	3	4	3	21–22	14	0,3 kg	8 silver
Stövlar, par	3	4	3	23–26	14	0,9 kg	24 silver
Skor, par	3	4	3	25–26	14	0,3 kg	8 silver

Härdat läder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Halsskydd	5	6	5	3	15	0,3 kg	12 silver
Harnesk	5	6	5	4–5, 14–15	15	2,7 kg	108 silver
Armskenor, par	5	6	5	6–7, 10–11	15	1,2 kg	48 silver
Benskenor, par	5	6	5	19–20, 23–24	15	3,0 kg	120 silver

Ringläder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Harnesk	7	5	4	4–5, 14–15	14	5,4 kg	180 silver
Ringskjorta	7	5	4	4–5, 14–18	14	7,2 kg	240 silver
Armskydd	7	5	4	6–11	14	3,6 kg	120 silver

Nitläder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Harnesk	7	5	4	4–5, 14–15	13	3,6 kg	144 silver
Nitskjorta	7	5	4	4–5, 14–18	13	4,8 kg	192 silver
Armskydd, par	7	5	4	6–11	13	2,4 kg	96 silver
Byxor	7	5	4	16–24	13	6,0 kg	240 silver

Fjällpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Krage *	10	8	6	3–5	15	1,7 kg	81 silver
Harnesk *	10	8	6	4–5, 14–15	15	5,0 kg	243 silver
Kort fjällskjorta *	10	8	6	4–7, 14–18	15	7,7 kg	378 silver
Lång fjällskjorta *	10	8	6	4–11, 14–18	15	9,9 kg	486 silver

* Vadderad.

Lamellpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Harnesk *	10	6	8	4–5, 14–18	16	6,0 kg	384 silver
Armskydd, par *	10	6	8	6–7	16	1,0 kg	64 silver

* Vadderad.

Ringbrynja	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Skjorta *	12	4	5	4–7, 14–18	17	7,4 kg	588 silver
Hauberk *	12	4	5	4–11, 14–20	17	12,6 kg	1008 silver
Lösa ärmar, par *	12	4	5	6–11	17	3,2 kg	252 silver
Handskar, par *	12	4	5	12–13	17	1,1 kg	84 silver
Hosor *	12	4	5	19–26	17	7,4 kg	588 silver

* Vadderad.

Tunnplåt	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Paradrustning *,**	9	8	8	4–11, 14–26	16	18,4 kg	1984 silver
Armskenor, par *	9	8	8	6–7, 10–11	16	2,3 kg	248 silver
Handskar, par *	9	8	8	12–13	16	1,2 kg	124 silver
Benskenor, par *	9	8	8	19–20, 23–24	16	5,8 kg	620 silver
Skor, par *	9	8	8	25–26	16	1,2 kg	124 silver

* Vadderad.
** Avser komplett paradrustning helt utan utsmyckning – sådan utsmyckning kan i extrema fall göra rustning flera gånger dyrare.

Plåtpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Halsskydd *	15	12	15	3	20	0,7 kg	82 silver
Harnesk *	15	12	15	4–5, 14–15	20	6,3 kg	738 silver
Helrustning *	15	12	15	4–11, 14–26	20	22,4 kg	2624 silver
Armrör, par *	15	12	15	6–11	20	4,2 kg	492 silver
Armbågsskydd, par *	15	12	15	8–9	20	1,4 kg	164 silver
Benrör, par *	15	12	15	19–24	20	8,4 kg	984 silver
Knäskydd, par *	15	12	15	21–22	20	1,4 kg	164 silver
Armskenor, par	13	9	14	6–7, 10–11	20	2,4 kg	320 silver
Benskenor, par	13	9	14	19–20, 23–24	20	6,0 kg	800 silver

* Vadderad.

Tjockplåt	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Tornerrustning *	28	21	29	4–11, 14–26	24	43,2 kg	4224 silver

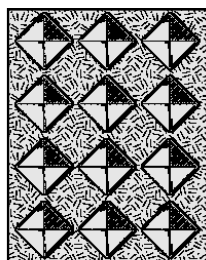
* Vadderad.

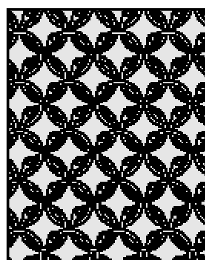
Hjälmar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Material	Vikt	Pris
Tyghuva	2	3	1	2	10	Tyg	0,2 kg	4 silver
Pälsmössa	2	3	2	2	13	Päls	0,3 kg	6 silver
Läderhuva	3	4	3	2	14	Mjukt läder	0,3 kg	8 silver
Ribbhjälm	5	6	5	2	15	Härd. läder	0,6 kg	24 silver
Ribbhjälm med ansiktsskydd	5	6	5	1–2	15	Härd. läder	1,2 kg	48 silver
Ringbrynjehuva *	12	4	5	2–3	17	Ringbrynja	1,6 kg	126 silver
Öppen hjälm *	15	12	15	2	20	Plåt	1,4 kg	164 silver
Öppen hjälm med ansiktsskydd *	15	12	15	1–2	20	Plåt	2,1 kg	246 silver
Öppen hjälm med nackskydd *	15	12	15	2–3	20	Plåt	2,1 kg	246 silver
Visirhjälm *	15	12	15	1–2	20	Plåt	2,1 kg	246 silver
Visirhjälm med nackskydd *	15	12	15	1–3	20	Plåt	2,8 kg	328 silver
Tunnhjälm *	28	21	29	1–3	24	Tjockplåt	5,4 kg	528 silver
Tornerhjälm *	41	30	43	1–3	26	Tj.plåt+plåt	7,8 kg	848 silver

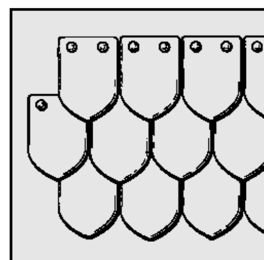
* Vadderad.

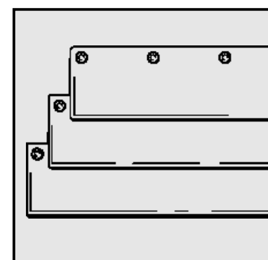
Tabell 6-9: Olika typer av rustningar och rustningsdelar (konstruerade av olika typer av pansarsorter).


Ringläder


Nitläder


Ringbrynja


Fjällpansar


Lamellpansar

Huva: En huva som även skyddar halsen.
Skjorta: En brynja som täcker från överarmen till halva låren. Ett ringbrynjeskjorta är ganska smidig att bära och agera i.
Hauberk: En lång brynjeskjorta, vanligen med halvlång ärm.
Lösa ärmar: Täcker under- och överarmen samt armbågen.
Handskar: Täcker händerna och handlederna.
Hosor: Ett par ringbrynjebyxor som även täcker fötterna med en sula under.

Plåt

Vanligen järnplåt men i vissa fall brons (i primitiva kulturer) eller mässing (paradrustning). Tunnplåt är något tunnare än vanlig plåt, dels för att det är lättare att bearbeta och dels för att materialkostnaden är lägre. Tjockplåt består, som namnet antyder, tjockare plåt – men det är nästan bara tornerrustningen som görs i tjockplåt, bortsett från vissa hjälmtyper. Det är mycket vanligt att man har vaddering under. Rustningsdelar tillverkade i plåt har antingen ringbrynja eller lamellpansar i gliporna. Det går att ha en ringbrynja under de flesta helrustningar eller harnesk.

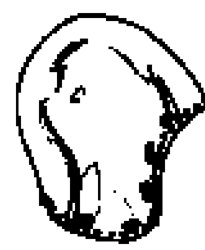
Öppen hjälm: Även kallad potthjälm, som täcker den övre delen av skallen.
Öppen hjälm med nackskydd: Som en öppen hjälm men med förlängning ned över nacken.
Öppen hjälm med ansiktsskydd: Som en öppen hjälm men med ett ögon- och nässkydd av metall.
Visirhjälm: En sluten hjälm med ett uppfällbart visir.
Visirhjälm med nackskydd: En sluten hjälm med ett uppfällbart visir som har plåtar för nacken.
Tunnhjälm: En tunnformad hjälm med enbart ögonspringor. Sitter ganska tätt åt huvudet och kräver och har mycket vaddering för att vara säker.
Tornerhjälm: En stor hjälm med enbart en ögonspringa som är fastspänd i harnesket. Mycket otymplig och används enbart vid torneringar i samband med en tornerrustning.
Helrustning: En komplett rustning av plåt (täcker allt utom huvudet och händerna).
Tornerrustning: Som helrustning men har tjockare plåt och används enbart i torneringar.
Paradrustning: Som helrustning men med mycket rikare utsmyckning. Ofta tillverkade i tunnare plåt (ibland mässing). Paradrustningen används bara i rent uppvisningssyfte. Observera att priset för paradrustningen i listan avser en rustning helt utan utsmyckning.
Harnesk: Bestående av bröst-, rygg- och bukplåt med plåtar som även täcker skuldror.
Halsskydd: Ett metallband som skydd runt halsen.
Armskenor: Ett par för varje arm. Finns i varianter både för under- och överarmen.
Armrör: Ett par rör av plåt som är ledade vid armbågen.
Armbågsskydd: Ett par skydd som täcker undersidan och sidorna av armbågen.
Handskar: Plåthandskar som når upp en bit över handleden.
Benskenor: Ett par för varje ben. Finns i varianter för både lår- och vader.
Benrör: Ett par rör av plåt som är ledade vid knäleden.
Knäskydd: Täcker knäskålen och sidorna av knäet.
Skor: En slags damask av plåt som täcker hela övre delen av foten. Man bär ofta en vanlig sko under.

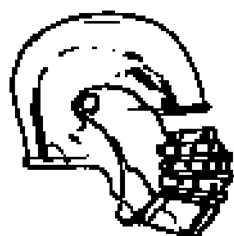

Ribbhjälm

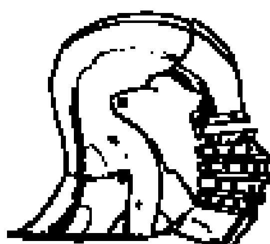

Ribbhjälm med ansiktsskydd

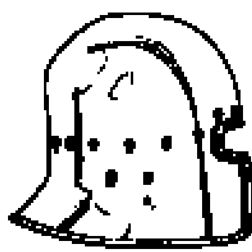

Öppen hjälm

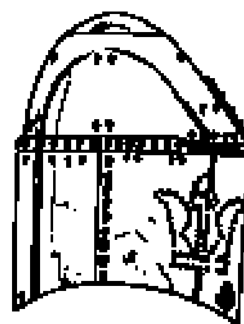

Öppen hjälm med ansiktsskydd


Öppen hjälm med nackskydd


Visirhjälm

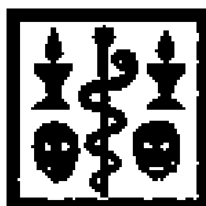

Visirhjälm med nackskydd


Tunnhjälm


Tornerhjälm

KAPITEL SJU

SKADOR & LÄKNING



En stank av död och lidande slog emot riddar Tzorcelan när han såg ut över slagfältet. Bara ett par timmar tidigare hade han slagits för sitt liv och sin tro på denna plats. Marken var nu beströdd med kroppar, både tappra tempelmän från Cirza-templet och fega fredlösa från Vrimzikiels upprorshär. Fältskärarna gick med vana steg bland kropparna och kontrollerade vilka som var döda och inte.

Tzorcelan vände sig om och gick snabbt in i sjuktältet där Jac Vobar låg. Jac hade kämpat sida vid sida med Tzorcelan, inte för sin tro eller övertygelse, utan för sin respekt gentemot riddaren. Jac hade blivit nedgjord i stridens slutskede av en förbåld legoknekt, ett inhyrt avskum som bara kämpade för penningarna, inte för ära och inte för ridderlighet. Tzorcelan hade inte uppfattat knekten i tid och ansåg sig sålunda indirekt vållande till Jacs skador.

Riddaren tog ett par snabba steg framåt och tog tag i Cirza-templets främste kirurg, Lizmen, och frågade rakt på sak vilken hälsa Jac var i. Lizmen log och svarade att Jac hade sargade revben i ryggen och en avbruten vänsterarm. Tzorcelan suckade djupt och Lizmen lade sin hand på den reslige riddarens axel: ”Men det är inga skador som inte vi klarar av att åtgärda. Jag garanterar dig Cerec, att din vän kommer att vara helt återställd inom kort – åtminstone tills korvfestivalen i Firina!”

Tzorcelan log ett ansträngt leende och gick bort mot båren där Jac låg, medvetslös.

SKADOR

En människokropp reagerar väldigt olika på olika typer av skador, främst beroende på fysiska och mentala förutsättningar hos offret – men även på faktorer som vilken kroppsdel som träffades och hur lång tid det tar innan personen kommer under vård. En kropp kan skadas på olika sätt, dels genom chock och dels genom blödning. En människa försöker som regel in i det sista undvika att bli skadad. Detta beror på att även mindre skador som kanske inte är livshotande är ytterst plågsamma och förhindrar normalt agerande.

Grundprincipen i skadesystemet

Eons skadesystem bygger på att för varje skada som en rollperson drabbas av, får rollpersonen ett antal kryss Trauma, Smärta och Blödningstakt (Blödningstakten ger upphov till ett antal kryss Blodförlust varje runda). Kryssen för Trauma, Smärta och Blodförlust kryssas för i speciella skadesektioner på rollformuläret. Varje skadesektion består av ett flertal rader med ett antal rutor i varje rad. Då kryssen når en ny rad får rollpersonen svårare att lyckas med så kallade Chockslag och Dödsslag. Ett misslyckat Chockslag medför medvetslöshet och ett misslyckat Dödsslag innebär att rollpersonen dör.

Observera att denna beskrivning bara är en sammanfattning – skadesystemet beskrivs mer detaljerat senare i detta kapitel.

Skadetålighet

På rollformuläret finns det en speciell skadesektion som består av tre delar – en sektion för Trauma, en för Smärta och en för Blodförlust. Varje sektion består av tio rader med tio rutor i varje rad. Rollpersonens Skadetålighet visar hur många rutor som får användas på varje rad. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över så att de inte kan användas.

Rollpersonens Skadetålighet bestäms av vilken Kroppsbyggnad rollpersonen har, använd tabell 7-1.

Exempel:

Jac Vobar har normal kroppsbyggnad och har därför en Skadetålighet på 6. På Jacs rollformulär stryks därför de fyra sista rutorna (av tio) bort på varje rad. Varje rad i sektionen för Trauma skall innehålla sex rutor som inte strukits över. Samma sak gäller också för sektionen för Smärta och Blodförlust.

Kroppsbyggnad	Skadetålighet
Klen	4
Svag	5
Normal	6
Kraftig	7
Massiv	8

Tabell 7-1: Skadetåligheten beroende av Kroppssbyggnaden.

Chockvärde

Chockvärdet är ett mått på hur bra man tål Smärta och hur lätt man har att behålla medvetandet då kroppen utsätts för en fysiologisk chock. Chockvärdet används både för att slå Chockslag och Dödsslag. Chockvärdet beräknas som medelvärdet av STY, TÅL och VIL. Chockvärdet kan alltså uttryckas med följande formel: Chockvärde = (STY+TÅL+VIL)/3.

Att bli skadad

Reglerna för skador är tämligen komplexa. För att lättare kunna tillgodogöra sig deras funktion följer här en sammanfattning i vilken ordning reglerna skall användas:

1) Det första steget är att slå hur mycket skadeverkan som vållas. Varje anfall har en viss skadeverkan som beror på vilket vapen (eller anfall) som används och oftast även på anfallarens grundskada. Mer om detta finns beskrivet i stridsreglerna.

2) Det andra steget är att slå vilket träffområde och delområde som drabbas av skadan. Detta görs med hjälp av träfftabellen (slå 1T100). Mer om hur träfftabellen används finns på sidan 166.

3) Det tredje steget är att reducera skadeverkan beroende på om det finns skydd på det ställe där anfallet träffade. Det kan vara frågan om rustningsdelar, hjälmar eller kanske naturligt pansar. Finns inget pansar reduceras naturligtvis inte skadeverkan. Mer om pansar finns på sidan 153. Skadeverkan kallas efter detta steg för Reducerad skadeverkan.

4) Det fjärde steget är att hitta rätt skadetabell. Observera att det finns skadetabeller för olika typer av skador – det finns alltså en för huggskador, en för krosskador och en för stickskador (se tabell på sidan 168, 169 respektive 170).

5) Det femte steget är att sätta in den reducerade skadeverkan i rätt kolumn i rätt skadetabell. Där står även hur många extraskador som skall slås fram. Om den reducerade skadeverkan är mindre än tio räknas skadan som ytlig och inga extraskador slås. För varje tio poäng reducerad skadeverkan erhåller rollpersonen en extraskada som slås fram med 1T10 i rätt kolumn. En rollperson kan få samma extraskada flera gånger under ett och samma anfall – det betyder att extraskadan som tillfogades var mycket allvarlig.

6) Det sjätte steget är att se hur mycket Trauma, Smärta och Blödningstakt som orsakas. Man för in den mängd kryss Trauma och Smärta samt ökar rollpersonens Blödningstakt från alla skador och extraskador som tillfogades.

7) Varje gång en rollperson erhåller Trauma skall ett Dödsslag slås mot rollpersonens Chockvärde. Svårigheten för detta Dödsslag fås ur sektionerna för Trauma och Blodförlust. Misslyckas man slå under rollpersonens Chockvärde så avlider rollpersonen.

8) Varje gång en rollperson erhåller Trauma, Smärta eller Blodförlust skall ett Chockslag slås mot rollpersonens Chockvärde. Svårigheten för detta slag fås ur sektionerna för Trauma, Smärta och Blodförlust. Misslyckas Chockslaget så blir rollpersonen medvetslös.

Skadeverkan*	Antal extraskador**
1–9	0
10–19	1
20–29	2
30–39	3
40–29	4
50+	5

* Avser reducerad skadeverkan.
** Visar hur många slag man skall göra för extraskador.

Tabell 7-2: Antalet extraskador som skadeverkan motsvarar.

Trauma

Med Trauma avses sådan skada som gör att kroppsfunktionerna nedsätts eller upphör att fungera samt sådan skada som gör att kroppsvävnad förstörs. Trauma ger i sig inte upphov till någon smärta eller blödning.

Rollpersonens skadetålighet visar hur många tomma rutor som skall finnas i varje rad i Traumasektionen på rollformuläret. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över – eller på annat sätt markeras så att de inte kan användas.

Ju mer Trauma desto svårare blir det att klara av Dödsslag och Chockslag. Observera att Trauma däremot inte ger någon svårighetsökning för färdigheter och attribut. Då kryssen i Traumasektionen når en ny rad så får rollpersonen svårare att lyckas med Dödsslaget och Chockslaget. Vilken svårighetsökning som det rör sig om anges vid sidan av Traumasektionen.

Trauma tar relativt lång tid att läka – betydligt längre tid än Smärta och Blödningstakt. Normalt läks ett kryss per dygn. Om rollpersonen vilar hela dygnet och får vård så läks två kryss per dygn (ett kryss var tolfte timme). Om rollpersonen är i full aktivitet så minskar läkningstakten till ett kryss vartannat dygn.

Smärta

Smärta omfattar den delen av skadan som består av ren smärta, det vill säga kroppens varningssignaler och fysiologisk chock. Smärtan är alltså ett mått på hur ont rollpersonen har och hur mycket rollpersonens handlingar försvåras.

Rollpersonens skadetålighet visar hur många tomma rutor som skall finnas i varje rad i Smärtsektionen på rollformuläret. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över, eller på annat sätt markeras så att de inte kan användas.

Ju mer Smärta desto svårare blir det att klara av Chockslag. Dessutom blir det svårare att lyckas med slag för färdigheter och attribut. En hög smärtnivå gör också att rollpersonens förflyttning påverkas negativt. Observera att Dödsslaget inte påverkas av rollpersonens Smärta. Det är inte ens nödvändigt att slå Dödsslag om rollpersonen endast får Smärta. Då kryssen i Smärtsektionen når en ny rad så får rollpersonen svårare att lyckas med Chockslaget och färdigheter. Vilken svårighetsökning som det rör sig om anges vid sidan av Smärtsektionen.

Smärta försvinner betydligt snabbare än vad Trauma läker. Normalt försvinner ett kryss Smärta per timme. Om rollpersonen vilar och får vård så försvinner två kryss per timme (ett kryss var trettionde minut). Om rollpersonen är i full aktivitet så försvinner ett kryss varannan timme.

Definitioner

Blodförlust: Den totala mängd blod en rollperson har förlorat. Ju större Blodförlust desto svårare blir det att klara av Chockslag och Dödsslag. Förlorat blod återbildas relativt snabbt.

Blödningstakt: En rollpersons Blödningstakt är den samlade mängd blod som rollpersonen förlorar varje tidsenhet (varje minut eller varje runda beroende på om Blödningstakten överskrider eller är lika med 10).

Chockslag: Ett svårighetsslag för att ta reda på om en rollperson blir medvetslös på grund av sina skador. Svårigheterna fås från sektionerna för Trauma, Smärta och Blodförlust. Chockslag slås alltid mot rollpersonens Chockvärde. Ett nytt slag krävs varje gång rollpersonen får ett nytt kryss i någon av dessa tre skadesektionerna.

Delområde: Del av ett träffområde.

Dödsslag: Ett svårighetsslag för att ta reda på om en rollperson avlider på grund av sina skador. Svårigheterna fås från sektionerna för Trauma och Blodförlust. Dödsslaget slås alltid mot rollpersonens Chockvärde. Ett nytt slag krävs varje gång rollpersonen får ett nytt kryss i sektionen för Trauma.

Extraskador: För varje extraskada som orsakas måste man slå ett slag på extraskadetabellen för den träffade kroppsdelen.

Reducerad skadeverkan: Skadeverkan som finns kvar efter det att man har dragit av rustningsskydd.

Skadesektioner: Den del på rollformuläret där Trauma, Smärta, Blödningstakt och Blodförlust antecknas.

Skadetålighet: Visar hur många rutor som får användas på varje rad i sektionen för Trauma, Smärta respektive Blodförlust. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över.

Skadeverkan: Avser den skadeverkan som blir resultatet då ett vapens skadetärningar slås.

Smärta: Smärta omfattar den delen av skadan som består av ren smärta och fysiologisk chock. Ju mer Smärta desto svårare blir det att klara av Chockslag och att utföra handlingar (exempelvis svårighetsslag för färdigheter, attribut och VINIT) på grund av omtöckning. Smärta sänker också en rollpersons Förflyttning. Observera att Dödsslaget inte påverkas av rollpersonens Smärta.

Trauma: Trauma omfattar den delen av skadan som består av förstörd vävnad och nedsatta kroppsfunktioner. Ju mer Trauma desto svårare blir Chockslag och Dödsslag.

Träffområde: Den kroppsdel där anfallet träffar. Kallas även ibland för kroppsdel. Det finns en speciell tabell för att slå fram vilket träffområde som ett anfall träffar.

Träfftabell: En tabell som används för att avgöra i vilket träffområde ett anfall träffar.

Blödningstakt

En rollpersons Blödningstakt är ett mått på hur mycket blod som rollpersonen förlorar varje tidsenhet. Blödningstakten antecknas i Blödningssektionen.

Om Blödningstakten är under tio (<10) så blöder rollpersonen ett kryss Blodförlust varje minut.

Om Blödningstakten är tio eller högre (≥10) så avser var tionde poäng Blödningstakt ett kryss Blodförlust per runda. Detta innebär att för varje runda som går så får rollpersonen ett antal kryss i Blödningssektionen motsvarande en tiondel av Blödningstakten (avrundat nedåt som vanligt). Se tabell 7-3 för en sammanfattning av dessa regler.

Observera att Blödningstakten omfattar Blodförlust från både blödande sår och inre blödningar. Inre blödningar fungerar som vanliga blödningar men är mycket svårare att stoppa – det krävs kirurgiska ingrepp, magi eller speciella droger.

Blödningstakten ger inte någon svårighetsökning, vilket den resulterande Blodförlusten gör, på till exempel Chockslag eller Dödsslag.

Blödningstakten minskar relativt snabbt på naturlig väg och kan dessutom minskas med sårvård och förband. Normalt minskar Blödningstakten med en poäng var tionde minut. Om rollpersonen vilar och får vård så försvinner en poäng var femte minut. Om rollpersonen är i full aktivitet så försvinner bara en poäng var tjugonde minut. Mer om hur man temporärt stoppar blödningar med bandage och dylikt finns i läkningsreglerna på sidan 176.

Ignorera småblödningar [Frivillig regel]

Det finns en orealistisk men snabb regel som innebär att rollpersonen inte får någon Blodförlust om dennes Blödningstakt understiger 10. Om rollpersonen har en Blödningstakt mellan 1–9 räknas denna som så marginell att rollpersonen inte tar någon vidare Blodförlust. Denna regel eliminerar viss bokföring på rollformuläret för spelaren men gör också spelet mindre realistiskt, så spelledaren bör tänka igenom om denna regel skall användas.

Blodförlust

Blodförlust är den totala mängd blod en rollperson har förlorat. Det enda naturliga sättet som man kan få Blodförlust på, är genom att Blödningstakten är högre än noll. Se reglerna för Blödningstakt för information om hur mycket Blodförlust ökar i olika situationer.

Skadetålighet som rollpersonen har visar hur många tomma rutor som skall finnas på varje rad i Blödningssektionen på rollformuläret. De rutor som inte får användas skall permanent strykas över – eller på annat sätt markeras så att de inte kan användas.

Ju mer Blodförlust en rollperson har utsatts för desto svårare blir Dödsslag och Chockslag. Observera att Blodförlust inte ger någon svårighetsökning för färdigheter och attribut. Varje gång en rollpersons Blodförlust höjs så måste man slå ett Chockslag i slutet av rundan. Då kryssen i Blödningssektionen når en ny rad så får rollpersonen svårare att lyckas med Dödsslaget och Chockslaget. Vilken specifik svårighetsökning det rör sig om anges vid sidan av Blödningssektionen.

Blödningstakt	Blodförlust
1–9	1 kryss per minut
10–19	1 kryss per runda
20–29	2 kryss per runda
30–39	3 kryss per runda
+10	+1 kryss
* Appliceras innan man slår eventuella Dödsslag och Chockslag.	

Tabell 7-3: Blodförlust beroende av blödningstakten.

Förlorat blod tar relativt kort tid att återbilda. Normalt återbildas ett kryss per timme (alltså lika snabbt som man återfår Smärta). Om rollpersonen vilar och får vård så återbildas två kryss per timme istället. Om rollpersonen är i full aktivitet så minskar takten för blodåterbildningen till ett kryss varannan timme.

Dödsslag

Dödsslaget är ett slag som man måste lyckas med för att inte dö. Varje gång en rollperson erhåller Trauma skall ett Dödsslag slås omedelbart. Ett eventuellt Dödslag slås alltid före eventuella Chockslag.

Observera dock att om en rollperson får Trauma från flera olika extraskador från ett och samma anfall så slås bara ett Dödsslag efter det att alla extraskadornas Traumakryss är införda.

För att lyckas med ett Dödsslag måste man slå ett svårighetsslag under rollpersonens Chockvärde. Svårigheten för Dödsslaget fås ur sektionerna för Trauma och Blodförlust. Misslyckas Dödsslaget så avlider rollpersonen av skadan. Man behöver naturligtvis inte slå något Chockslag om rollpersonen har avlidit.

Observera att Blodförlust visserligen gör Dödsslaget svårare, men ökad blodförlust är i sig inte någon anledning till att man måste slå Dödsslag för sin rollperson (anledningen till det beskrivs bland reglerna för läkning). Observera vidare att ökad Smärta överhuvudtaget inte gör att man behöver slå Dödsslag.

Chockslag

Chockslaget är ett slag som man måste lyckas med för att inte bli medvetslös. När en rollperson får mer Trauma, Smärta eller Blodförlust skall ett Chockslag slås omedelbart. Eventuella Chockslag slås dock efter eventuella Dödsslag.

Observera dock att om en rollperson får flera extraskador mot sig i en och samma attack slås ändå bara ett Chockslag mot summan av Trauma, Smärta och Blodförlust efter det att attackens alla effekter är antecknade.

För att lyckas med ett Chockslag måste man, på samma sätt som för Dödsslag, slå ett svårighetsslag under rollpersonens Chockvärde. Svårigheten för Chockslaget fås ur sektionerna för Trauma, Smärta och Blodförlust.

Misslyckas Chockslaget så blir rollpersonen medvetslös och faller orörlig till marken. En medvetslös rollperson får inte göra några medvetna handlingar.

Medvetslöshet

Medvetslöshet är resultatet av ett misslyckat Chockslag. En medvetslös person kan inte utföra några handlingar eller kommunicera med omvärlden. En medvetslös person fortsätter givetvis att blöda.

En medvetslös rollperson kommer att förbli medvetslös ända tills rollpersonen lyckas med ett Chockslag och kvicknar till eller tills rollpersonen misslyckas med ett Dödsslag och dör.

Dödsslaget för en medvetslös person behöver egentligen inte slås förrän någon kommer fram för att kontrollera läget på den medvetslöse. Det är som vanligt spelledaren som bestämmer när Dödsslaget skall slås. Tänk dock på att ju längre tid det tar innan hjälpen kommer desto högre blir svårighetsgraden med tanke på att Blodförlusten i många fall ökar.

Om rollpersonens Dödsslag skulle växa till 'löjligt' höga nivåer (exempelvis över Ob10T6) så bör spelledaren kräva ett symboliskt Dödsslag för att sedan (med största sannolikhet) döma ut rollpersonen som död.

Initiativförlust som följd av skador

Om en stridande rollperson någon gång under rundan får en extraskada så kommer rollpersonen automatiskt att bli försvarare under innevarande och nästa runda – med andra ord får rollpersonen inte slå något VINIT-slag. Se även sidan 113 för regler för instinktiva försvarsmanövrer – något som en påtvingad försvarare säkert vill använda sig av.

Observera att bara för att man förlorar initiativet på detta sätt så leder det inte automatiskt till att motståndaren vinner initiativet – motståndaren måste slå som vanligt om han var försvarare under den innevarande rundan.

Ont i handen [Frivillig regel]

Om någon anfaller någon annan med ett naturligt vapen (exempelvis knytnäve eller spark) och man gör mycket skada får anfallaren själv skador. För varje extraskada någon tillfogar en fiende med ett naturligt vapen får anfallaren en extra poäng Smärta. Om den naturliga kroppsdelen är skyddad, exmepelvis med en plåthandske, knogjärn eller liknande så kan spelledaren bestämma att denna regel inte används.

Exempel:

Jac Vobar är med i ett barslagsmål på värdshuset Runda Tunnan i Camard. Han har just greppat en fiende, en berusad och uppkäftig sjöman från Consaber. I nästa runda svingar Jac till sjömannen kraftfullt med sin näve och träffar perfekt! Jac ger därför (Ob1T6+2 + Ob1T6 + Ob2T6) = 23 i skada med sin näve! Träffen tar i ansiktet på sjömanen och ger honom två extraskador vilket visar sig medföra att Sjömannen däckar direkt. Jac får två poäng Smärta i sin hand, som förmodligen värker som sjutton efter kanonträffen!

Smärtsam förflyttning [Frivillig regel]

En skadad rollperson rör sig långsammare än en oskadad. Regeltekniskt innebär detta att FÖR minskar med ett (–1) för varje rad som påbörjats i rollpersonens sektion för Smärta.



Observera att FÖR inte kan minskas till lägre än ett (1m / runda). Denna minskning påverkar inte de två meter som en rollperson kan ta sig fram utan att använda en handling. För mer information om Förflyttning, se sidan 22.

Amputationsrisk [Frivillig regel]

Kraftiga huggskador som orsakar extraskador kan ibland leda till att hela den träffade kroppsdelen kapas av direkt (amputeras). För att undvika att kroppsdelen amputeras så måste man slå ett svårighetsslag mot offrets STY. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antalet extraskador (det vill säga antalet skador minus ett). Eftersom vissa kroppsdelar är kraftigare byggda än andra så kan amputationsrisken minska beroende på vilken kroppsdel som träffas. Se tabell 7-4 och 7-5.

Observera att slag för amputationsrisk – till skillnad från slag för brytrisk – inte är beroende av något resultat på skadetabellerna (det finns faktiskt inte något sådant resultat).

Spelledaren kan för enkelhetens skull bestämma att man bara slår för amputationsrisk om man får två eller fler extraskador. På så sätt slipper man slå lika många slag.

Effekterna av en amputerande skada är vanligtvis tämligen självklar – men i tabell 7-5 anges för säkerhets skull några regeltekniska effekter för att en person med avhugget huvud inte skall kunna fortsätta att leva. Observera att dessa effekter anges direkt som hur många poäng Trauma, Smärta och Blödningstakt som rollpersonen erhåller. Om vissa delar kapas medför detta att offret genast avlider.

Extraskador	Amputationsrisk
1	Ob1T6
2	Ob2T6
3	Ob3T6
4	Ob4T6
+1	+Ob1T6

Tabell 7-4: Amputationsrisken beroende på antal extraskador. I tabell 7-5 finns ytterligare svårighetsmodifikationer till amputationsrisken.

Delområde	Modifikation	Skadeeffekt*
Skalle	–Ob3T6	Avlider omedelbart**
Ansikte	–Ob2T6	Avlider omedelbart**
Nacke/hals	–Ob1T6	Avlider omedelbart**
Skuldra	–Ob1T6	T+25, S+25, B+25
Överarm	–	T+20, S+20, B+20
Armbåge	–	T+20, S+20, B+20
Underarm	–	T+20, S+20, B+20
Hand	–	T+10, S+10, B+10
Bröstkorg	–Ob3T6	Avlider omedelbart
Mage	–Ob2T6	Avlider omedelbart
Underliv	–Ob1T6	T+25, S+25, B+25
Höft	–Ob1T6	T+25, S+25, B+25
Lår	–Ob1T6	T+25, S+25, B+25
Knä	–	T+20, S+20, B+20
Vad	–	T+20, S+20, B+20
Fot	–	T+10, S+10, B+10

* Avser antalet extra kryss i respektive sektion. T=Trauma, S=Smärta, B=Blödningstakt. Till detta kommer naturligtvis den övriga skadan från skadetabellerna.
** Gäller ej monster med flera huvuden. Dessa får istället T+25, S+25, B+25.

Tabell 7-5: Modifikation för amputationsrisk beroende på vilken kroppsdel som har träffats.

Hugg & Kross	Stick & Avstånd	Mot ryttaren
1–2	1–5	Ryttaren, normalt*
3–7	6–8	Ryttaren, lågt*
8–10	9–10	Riddjuret**

* Slå om på den normala träfftabellen (tabell 7-6 eller 7-7).
** Slå om på träfftabell för fyrbenta djur (tabell 7-10).

Tabell 7-8: Träfftabell för anfall med sikte på en ryttare.

Hugg & Kross	Stick & Avstånd	Mot riddjuret
1	1–2	Ryttaren, normalt*
2–3	3	Ryttaren, lågt*
4–10	4–10	Riddjuret**

* Slå om på den normala träfftabellen (tabell 7-6 eller 7-7).
** Slå om på träfftabell för fyrbenta djur (tabell 7-10).

Tabell 7-9: Träfftabell för anfall med sikte på riddjuret.

Framifrån	Höger	Vänster	Bakifrån	Träffområde
1–2	1–2	1–2	–	Huvud
3–5	–	3–4	–	V. Framben
6–7	3–4	–	–	H. Framben
8–10	5–6	5–6	–	Bringa
–	7–8	7–8	1–6	Buk & bakdel
–	–	9–10	7–8	V. Bakben
–	9–10	–	9–10	H. Bakben

Tabell 7-10: Träfftabell för fyrbenta djur.

Träfftabeller

Träfftabellen (Tabell 7-11) används för att avgöra vilken träffområde och delområde som träffats. Det finns två sektioner i träfftabellen – en för avstånds- och stickvapen och en för hugg- och krossvapen. För att se vilket träffområde som träffas skall 1T100 användas.

Varje sektion har tre olika kolumner för de tre olika anfallsnivåerna (normal, högt, lågt) som kan väljas. Riktar man exempelvis vapnet högt blir sannolikheten att träffa huvudet och armarna större, samtidigt som man inte har någon chans att träffa benen.

Dessutom finns det en delområdestabell för att ta reda på var träffen tog mer exakt om man specifikt måttade mot ett träffområde. Detta delområde används då för att se vilka extraskador en träff ger i skadetabellen (se tabell 7-12).

Träff mot ryttare på riddjur [Frivillig regel]

Då man anfaller en ryttare uppsutten på ett riddjur finns det alltid en viss risk att man träffar riddjuret istället (i detta fall används tabell 7-8). På motsvarande sätt finns det risk att träffa ryttaren då man försöker träffa riddjuret (i detta fall används tabell 7-9). Man måste på förhand välja om man siktar på riddjuret eller ryttaren i redogörelsefasen. Chansen att träffa det man avser beror också på vilken typ av vapen som används. Det finns en kolumn som används hugg- och krossvapen och en kolumn som används för stick- och avståndsvapen. (Detta gäller både tabell 7-8 och 7-9). Om resultatet från tabellerna medför att man träffat ryttaren går man vidare till skadetabellerna på sidan 168–178 eller till tabell 7-10 (för fyrbenta djur).

Träffområden för fyrbenta djur

Då man träffar ett fyrbent djur (som de flesta riddjur) så används en speciell träfftabell (tabell 7-10) för att se vilket träffområde som träffats. Slå 1T10 och använd den kolumn som motsvarar den sida som attacken kom ifrån. Därefter används tabell 7-12 för bestämma vilket delområde som träffats.

Skadetabellerna

Skadetabellerna används dels för att bestämma vilka delområden som träffats och dels för att avgöra vilka eventuella extraskador som träffen medför. Sidorna 168-170 upptas i sin helhet av de tre skadetabellerna – nämligen de för huggskada (H), krosskada (K) och stickskada (S). Observera att dessa tabeller inte är numrerade som de övriga tabellerna i denna regelbok.

Dessa skadetabeller är helt avsiktligt begränsade till en viss nivå. Ett anfall kan inte tillfoga mer skadeverkan än 50. Mer skadeverkan än så motsvarar överpenetration (exempelvis att offret blir genomborrat).

På sidan 171 finns förklaringar till vad de olika extraskaderesultaten i skadetabellerna betyder och deras speciella effekter. På sidan 171-172 finns regler för Brytrisk och organskador.

Referenser till ”Tabell 7-6” och ”Tabell 7-7” hänvisas nu till de mer omfattade skadetabellerna på Tabell 7-11.

Hugg- och krossvapen			Stick- och avståndsvapen					
Normal	Högt	Lågt	Normal	Högt	Lågt	Träffområde	Delområde	
01–08	01–12	–	01–04	01–08	–	Huvud	Ansikte	[1]
09–16	13–24	–	05–08	09–16	–		Skalle	[2]
17–20	25–30	–	09–10	17–20	–		Hals	[3]
21–24	31–36	–	11–12	21–24	01–02	Vänster arm	Skuldra	[4]
25–28	37–42	–	13–14	25–28	03–04		Överarm	[6]
29–30	43–45	–	15	29–30	05		Armbåge	[8]
31–36	46–54	–	16–18	31–36	06–08		Underarm	[10]
37–40	55–60	–	19–20	37–40	09–10		Hand	[12]
41–44	61–66	–	21–22	41–44	11–12	Höger arm	Skuldra	[5]
45–48	67–72	–	23–24	45–48	13–14		Överarm	[7]
49–50	73–75	–	25	49–50	15		Armbåge	[9]
51–56	76–84	–	26–28	51–56	16–18		Underarm	[11]
57–60	85–90	–	29–30	57–60	19–20		Hand	[13]
61–70	91–100	–	31–50	61–90	21–30	Bröstkorg	Bröstkorg	[14]
71–78	–	00–16	51–58	91–98	31–38	Buk	Mage	[15]
79–80	–	17–20	59–60	99–100	39–40		Underliv	[16]
81–82	–	21–28	61–64	–	41–46	Vänster ben	Höft	[17]
83–84	–	29–36	65–68	–	47–52		Lår	[19]
85–86	–	37–44	69–72	–	53–58		Knä	[21]
87–89	–	45–56	73–78	–	58–67		Vad	[23]
90	–	57–60	79–80	–	68–70		Fot	[25]
91–92	–	61–68	81–84	–	71–76	Höger ben	Höft	[18]
93–94	–	69–76	85–88	–	77–82		Lår	[20]
95–96	–	77–84	89–92	–	83–88		Knä	[22]
97–99	–	85–96	93–98	–	89–97		Vad	[24]
100	–	97–100	99–100	–	98–100		Fot	[26]

Tabell 7-11: Träfftabell för alla typer av anfall. Tabellen kan användas för att slå fram både Träffområde och Delområde. Om man använder den frivilliga regeln för att måtta för att träffa ett specifikt Träffområde måste man använda Tabell 7-12.

1T10	Huvudets delområden
1–4	Ansikte
5–8	Skalle
9–10	Hals

1T10	Armens delområden
1–2	Skuldra
3–4	Överarm
5	Armbåge
6–8	Underarm
9–10	Hand

1T10	Bröstkorgens delområde
1–10	Bröstkorg

1T10	Bukens delområden
1–8	Mage
9–10	Underliv

1T10	Benens delområden
1–2	Höft
3–4	Lår
5–6	Knä
7–9	Vad
10	Fot

Tabell 7-12: Specifika delområden.

Förklaringar till skadetabellerna

Skadetabellerna återfinns på sidorna 168–170. Nedan ges ett kortfattat exempel på hur man använder dessa. I skadetabellerna finns även ett antal fotnötter. Dessa har följande betydelse:

* Extraskadan har ytterligare verkan. Se beskrivningen av extraskador på sidan 171.

** En träff i ett organ innebär att ett slag på organskadetabellen, tabell 7-13, måste göras.

Exempel:

Den stolte dvärgen Bozard Rödskägg träffas av ett yxhugg i armen och får en reducerad skadeverkan på 23. Eftersom skadeverkan ligger mellan 20 och 29 får Bozard alltså två extraskador. Bozard skall alltså uteslutande använda sig av kolumnen 'Skadeverkan: 20-29' i skadetabellen för 'Hugg' och träffområdet 'ARM'. I denna tabell skall två slag med en T10 göras (två extraskador). Det första slaget (för extraskada nummer ett) resulterar i '9' – 'långt sår'. Bozard får en poäng Trauma, fem poäng Smärta och en poäng Blödningstakt. Det andra slaget (för extraskada nummer två) resulterar i '6' – 'köttsår'. Bozard erhåller ytterligare fyra Trauma, fem Smärta och en Blödningstakt – totalt fem Trauma, tio Smärta och två Blödningstakt.

Hugg

Hugg	Skadeverkan: 1–9 (inga extraskador)	1T10	Extraskador	Skadeverkan: 10–19 (slå ett slag för extraskada)	Skadeverkan: 20–29 (slå två slag för extraskador)	Skadeverkan: 30–39 (slå tre slag för extraskador)	Skadeverkan: 40–49 (slå fyra slag för extraskador)	Skadeverkan: 50+ (slå fem slag för extraskador)
ANSIKTE (Dödsområde)	T+2, S+5, B+1	1	Hjärna	T+24, S+10, B+2	T+33, S+7, B+1	T+42, S+6, B+1	T+52, S+6, B+1	T+62, S+6, B+1
		2	Öga*	T+4, S+20, B+6	T+3, S+22, B+7	T+2, S+26, B+9	T+2, S+31, B+11	T+2, S+36, B+13
		3	Öra	T+4, S+14, B+8	T+3, S+13, B+10	T+2, S+14, B+13	T+2, S+16, B+16	T+2, S+18, B+19
		4	Näsa	T+4, S+10, B+8	T+3, S+7, B+10	T+2, S+6, B+13	T+2, S+6, B+16	T+2, S+6, B+19
		5	Panna	T+4, S+16, B+2	T+3, S+16, B+1	T+2, S+18, B+1	T+2, S+21, B+1	T+2, S+24, B+1
		6	Käke*	T+4, S+16, B+2	T+3, S+16, B+1	T+2, S+18, B+1	T+2, S+21, B+1	T+2, S+24, B+1
		7	Kraftig blödning	T+4, S+10, B+12	T+3, S+7, B+16	T+2, S+6, B+21	T+2, S+6, B+26	T+2, S+6, B+31
		8	Köttsår i kinden	T+6, S+12, B+2	T+6, S+10, B+1	T+6, S+10, B+1	T+7, S+11, B+1	T+8, S+12, B+1
		9–10	Långt sår	T+4, S+12, B+2	T+3, S+10, B+1	T+2, S+10, B+1	T+2, S+11, B+1	T+2, S+12, B+1
SKALLE (Dödsområde)	T+2, S+3, B+1	1–2	Hjärna	T+44, S+6, B+2	T+63, S+4, B+1	T+82, S+4, B+1	T+102, S+3, B+1	T+122, S+3, B+1
		3–4	Kraftig blödning	T+4, S+6, B+12	T+3, S+4, B+16	T+2, S+4, B+21	T+2, S+3, B+26	T+2, S+3, B+31
		5	Öra	T+4, S+10, B+8	T+3, S+10, B+10	T+2, S+12, B+13	T+2, S+13, B+16	T+2, S+15, B+19
		6–8	Jack i kraniet	T+6, S+10, B+2	T+6, S+10, B+1	T+6, S+12, B+1	T+7, S+13, B+1	T+8, S+15, B+1
		9–10	Långt sår	T+4, S+10, B+2	T+3, S+10, B+1	T+2, S+12, B+1	T+2, S+13, B+1	T+2, S+15, B+1
HALS (Dödsområde)	T+2, S+3, B+1	1–2	Strupe	T+14, S+6, B+2, K	T+18, S+4, B+1, K	T+22, S+4, B+1, K	T+27, S+3, B+1, K	T+32, S+3, B+1, K
		3–5	Artärblödning	T+14, S+6, B+42	T+18, S+4, B+61	T+22, S+4, B+81	T+27, S+3, B+101	T+32, S+3, B+121
		6–7	Nackkotor	T+4, S+10, B+2, BR2	T+3, S+10, B+1, BR3	T+2, S+12, B+1, BR4	T+2, S+13, B+1, BR5	T+2, S+15, B+1, BR6
		8	Öppet köttsår	T+6, S+10, B+2	T+6, S+10, B+1	T+6, S+12, B+1	T+7, S+13, B+1	T+8, S+15, B+1
		9–10	Långt sår	T+4, S+8, B+2	T+3, S+7, B+1	T+2, S+8, B+1	T+2, S+8, B+1	T+2, S+9, B+1
ARM (Träffområde)	T+1, S+2, B+1	1	Artärblödning	T+2, S+3, B+22	T+1, S+2, B+31	T+1, S+2, B+41	T+1, S+2, B+51	T+1, S+2, B+61
		2–4	Benpipa	T+4, S+7, B+2, BR2	T+4, S+8, B+1, BR3	T+5, S+10, B+1, BR4	T+6, S+12, B+1, BR5	T+7, S+14, B+1, BR6
		5–7	Köttsår	T+4, S+5, B+2	T+4, S+5, B+1	T+5, S+6, B+1	T+6, S+7, B+1	T+4, S+8, B+1
		8–10	Långt sår	T+2, S+5, B+2	T+1, S+5, B+1	T+1, S+6, B+1	T+1, S+7, B+1	T+1, S+8, B+1
BRÖSTKORG (Träffområde)	T+2, S+1, B+1	1	Hjärta	T+24, S+2, B+102	T+18, S+1, B+151	T+22, S+1, B+201	T+27, S+1, B+251	T+32, S+1, B+301
		2–3	Lunga	T+10, S+12, B+12	T+12, S+16, B+16	T+14, S+21, B+21	T+17, S+26, B+26	T+20, S+31, B+31
		4	Artärblödning	T+4, S+2, B+42	T+3, S+1, B+61	T+2, S+1, B+81	T+2, S+1, B+101	T+2, S+1, B+121
		5	Ryggrad	T+14, S+12, B+2, BR1	T+18, S+16, B+1, BR2	T+22, S+21, B+1, BR3	T+27, S+26, B+1, BR4	T+32, S+31, B+1, BR5
		6–7	Revben	T+6, S+4, B+2, BR2	T+6, S+4, B+1, BR3	T+6, S+5, B+1, BR4	T+7, S+6, B+1, BR5	T+8, S+7, B+1, BR6
		8	Köttsår	T+6, S+4, B+2	T+6, S+4, B+1	T+6, S+5, B+1	T+7, S+6, B+1	T+8, S+7, B+1
		9–10	Långt sår	T+4, S+4, B+2	T+3, S+4, B+1	T+2, S+5, B+1	T+2, S+6, B+1	T+2, S+7, B+1
MAGE (Dödsområde)	T+2, S+2, B+2	1–3	Organskada**	T+4, S+4, B+4	T+3, S+3, B+3	T+2, S+2, B+2	T+2, S+2, B+2	T+2, S+2, B+2
		4	Ryggrad	T+14, S+14, B+4, BR1	T+18, S+18, B+3, BR2	T+22, S+22, B+2, BR3	T+27, S+27, B+2, BR4	T+32, S+32, B+2, BR5
		5	Artärblödning	T+4, S+4, B+44	T+3, S+3, B+63	T+2, S+2, B+82	T+2, S+2, B+102	T+2, S+2, B+122
		6	Inre blödning	T+4, S+4, B+8	T+3, S+3, B+9	T+2, S+2, B+10	T+2, S+2, B+12	T+2, S+2, B+14
		7–8	Köttsår	T+6, S+6, B+4	T+6, S+6, B+3	T+6, S+6, B+2	T+7, S+7, B+2	T+8, S+8, B+2
		9–10	Långt sår	T+4, S+6, B+4	T+3, S+6, B+3	T+2, S+6, B+2	T+2, S+7, B+2	T+2, S+8, B+2
UNDERLIV (Dödsområde)	T+1, S+2, B+1	1–3	Könsorgan	T+4, S+10, B+6	T+4, S+12, B+7	T+5, S+14, B+9	T+6, S+17, B+11	T+7, S+20, B+13
		4–5	Ymnig blödning	T+2, S+4, B+6	T+1, S+3, B+7	T+1, S+2, B+9	T+1, S+2, B+11	T+1, S+2, B+13
		6–8	Köttsår	T+4, S+6, B+2	T+4, S+6, B+1	T+5, S+6, B+1	T+6, S+7, B+1	T+7, S+8, B+1
		9–10	Långt sår	T+2, S+6, B+2	T+1, S+6, B+1	T+1, S+6, B+1	T+1, S+7, B+1	T+1, S+8, B+1
BEN (Träffområde)	T+1, S+2, B+1	1	Artärblödning	T+2, S+3, B+22	T+1, S+2, B+31	T+1, S+2, B+41	T+1, S+2, B+51	T+1, S+2, B+61
		2–4	Benpipa	T+4, S+7, B+2, BR1	T+4, S+8, B+1, BR2	T+5, S+10, B+1, BR3	T+6, S+12, B+1, BR4	T+7, S+14, B+1, BR5
		5–7	Köttsår	T+4, S+5, B+2	T+4, S+5, B+1	T+5, S+6, B+1	T+6, S+7, B+1	T+7, S+8, B+1
		8–10	Långt sår	T+2, S+5, B+2	T+1, S+5, B+1	T+1, S+6, B+1	T+1, S+7, B+1	T+1, S+8, B+1

Kross

Träffområde	Skadeverkan: 1–9 (inga extraskador)	1T10	Extraskador	Skadeverkan: 10–19 (slå ett slag för extraskada)	Skadeverkan: 20–29 (slå två slag för extraskada)	Skadeverkan: 30–39 (slå tre slag för extraskada)	Skadeverkan: 40–49 (slå fyra slag för extraskada)	Skadeverkan: 50+ (slå fem slag för extraskada)
ANSIKTE (Delområde)	T+2, S+5, B+0	1	Hjärna	T+24, S+10, B+2	T+33, S+7, B+3	T+42, S+6, B+4	T+52, S+6, B+5	T+62, S+6, B+6
		2	Öga*	T+4, S+20, B+4	T+3, S+22, B+6	T+2, S+26, B+8	T+2, S+31, B+10	T+2, S+36, B+12
		3	Öra	T+4, S+20, B+4	T+3, S+22, B+6	T+2, S+26, B+8	T+2, S+31, B+10	T+2, S+36, B+12
		4	Näsa	T+4, S+14, B+4	T+3, S+13, B+6	T+2, S+14, B+8	T+2, S+16, B+10	T+2, S+18, B+12
		5	Panna	T+6, S+16, B+0	T+6, S+16, B+0	T+6, S+18, B+0	T+7, S+21, B+0	T+8, S+24, B+0
		6	Käke*	T+4, S+16, B+2	T+3, S+16, B+3	T+2, S+18, B+4	T+2, S+21, B+5	T+2, S+24, B+6
		7	Stark smärta	T+4, S+16, B+0	T+3, S+16, B+0	T+2, S+18, B+0	T+2, S+21, B+0	T+2, S+24, B+0
		8	Brutet kindben	T+6, S+12, B+0	T+6, S+10, B+0	T+6, S+10, B+0	T+7, S+11, B+0	T+8, S+12, B+0
		9–10	Blödning	T+4, S+12, B+2	T+3, S+10, B+3	T+2, S+10, B+4	T+2, S+11, B+5	T+2, S+12, B+6
SKALLE (Delområde)	T+2, S+3, B+0	1–2	Hjärna	T+44, S+6, B+2	T+63, S+4, B+3	T+82, S+4, B+4	T+102, S+3, B+5	T+122, S+3, B+6
		3–5	Krossad skalle	T+10, S+10, B+0	T+12, S+11, B+0	T+14, S+12, B+0	T+17, S+13, B+0	T+20, S+15, B+0
		6	Öra	T+4, S+16, B+4	T+3, S+19, B+6	T+2, S+24, B+8	T+2, S+28, B+10	T+2, S+33, B+12
		7–8	Stark smärta	T+4, S+12, B+0	T+3, S+13, B+0	T+2, S+16, B+0	T+2, S+18, B+0	T+2, S+21, B+0
		9–10	Blödning	T+4, S+8, B+2	T+3, S+7, B+3	T+2, S+8, B+4	T+2, S+8, B+5	T+2, S+9, B+6
HALS (Delområde)	T+2, S+3, B+0	1–3	Strupe	T+14, S+6, B+0, K	T+18, S+4, B+0, K	T+23, S+4, B+0, K	T+27, S+3, B+0, K	T+32, S+3, B+0, K
		4	Stark smärta	T+4, S+12, B+0	T+3, S+13, B+0	T+2, S+16, B+0	T+2, S+18, B+0	T+2, S+21, B+0
		5–6	Nackkotor	T+6, S+10, B+0, BR3	T+6, S+10, B+0, BR4	T+6, S+12, B+0, BR5	T+7, S+13, B+0, BR6	T+8, S+15, B+0, BR7
		7–8	Inre blödning	T+4, S+6, B+6	T+3, S+4, B+9	T+2, S+4, B+12	T+2, S+3, B+15	T+2, S+3, B+18
		9–10	Blödning	T+4, S+8, B+2	T+3, S+7, B+3	T+2, S+8, B+4	T+2, S+8, B+5	T+2, S+9, B+6
ARM (Träffområde)	T+2, S+2, B+0	1–2	Benpipa	T+5, S+7, B+0, BR3	T+5, S+8, B+0, BR4	T+6, S+10, B+0, BR5	T+7, S+12, B+0, BR6	T+8, S+14, B+0, BR7
		3–4	Stark smärta	T+3, S+8, B+0	T+2, S+11, B+0	T+2, S+14, B+0	T+2, S+17, B+0	T+2, S+20, B+0
		5–8	Köttsår	T+5, S+5, B+2	T+5, S+5, B+3	T+6, S+6, B+4	T+7, S+7, B+5	T+8, S+8, B+6
		9–10	Blödning	T+3, S+5, B+2	T+2, S+5, B+3	T+2, S+6, B+4	T+2, S+7, B+5	T+2, S+8, B+6
BRÖSTKORG (Träffområde)	T+2, S+1, B+0	1	Ryggrad	T+24, S+12, B+0, BR2	T+33, S+16, B+0, BR3	T+42, S+21, B+0, BR4	T+52, S+26, B+0, BR5	T+62, S+31, B+0, BR6
		2–3	Bröstben	T+10, S+8, B+0, BR2	T+12, S+10, B+0, BR3	T+14, S+13, B+0, BR4	T+17, S+16, B+0, BR5	T+20, S+19, B+0, BR6
		4	Inre blödning	T+4, S+2, B+6	T+3, S+1, B+9	T+2, S+1, B+12	T+2, S+1, B+15	T+2, S+1, B+18
		5	Stark smärta	T+4, S+8, B+0	T+3, S+10, B+0	T+2, S+13, B+0	T+2, S+16, B+0	T+2, S+19, B+0
		6–7	Revben	T+6, S+4, B+0, BR3	T+6, S+4, B+0, BR4	T+6, S+5, B+0, BR5	T+7, S+6, B+0, BR6	T+8, S+7, B+0, BR7
		8	Köttsår	T+6, S+4, B+2	T+6, S+4, B+3	T+6, S+5, B+4	T+7, S+6, B+5	T+8, S+7, B+6
		9–10	Blödning	T+4, S+4, B+2	T+3, S+4, B+3	T+2, S+5, B+4	T+2, S+6, B+5	T+2, S+7, B+6
MAGE (Delområde)	T+1, S+2, B+0	1–2	Organskada**	T+2, S+4, B+0	T+1, S+3, B+0	T+1, S+2, B+0	T+1, S+2, B+0	T+1, S+2, B+0
		3	Ryggrad	T+22, S+14, B+0, BR2	T+31, S+18, B+0, BR3	T+41, S+23, B+0, BR4	T+51, S+27, B+0, BR5	T+61, S+32, B+0, BR6
		4	Tappar andan	T+4, S+8, B+0	T+4, S+9, B+0	T+5, S+10, B+0	T+6, S+12, B+0	T+7, S+14, B+0
		5–6	Inre blödning	T+2, S+4, B+6	T+1, S+3, B+9	T+1, S+2, B+12	T+1, S+2, B+15	T+1, S+2, B+18
		7–9	Köttsår	T+4, S+6, B+2	T+4, S+6, B+3	T+5, S+6, B+4	T+6, S+7, B+5	T+7, S+8, B+6
		10	Blödning	T+2, S+6, B+2	T+1, S+6, B+3	T+1, S+6, B+4	T+1, S+7, B+5	T+1, S+8, B+6
UNDERLIV (Delområde)	T+1, S+2, B+0	1–4	Könsorgan	T+4, S+14, B+0	T+4, S+18, B+0	T+5, S+23, B+0	T+6, S+27, B+0	T+7, S+32, B+0
		5–6	Inre blödning	T+2, S+4, B+6	T+1, S+3, B+9	T+1, S+2, B+12	T+1, S+2, B+15	T+1, S+2, B+18
		7–9	Köttsår	T+4, S+6, B+2	T+4, S+6, B+3	T+5, S+6, B+4	T+6, S+7, B+5	T+7, S+8, B+6
		10	Blödning	T+2, S+6, B+2	T+1, S+6, B+3	T+1, S+6, B+4	T+1, S+7, B+5	T+1, S+8, B+6
BEN (Träffområde)	T+2, S+2, B+0	1–2	Benpipa	T+5, S+7, B+0, BR2	T+5, S+8, B+0, BR3	T+6, S+10, B+0, BR4	T+7, S+12, B+0, BR5	T+8, S+14, B+0, BR6
		3–4	Stark smärta	T+3, S+8, B+0	T+2, S+11, B+0	T+2, S+14, B+0	T+2, S+17, B+0	T+2, S+20, B+0
		5–8	Köttsår	T+5, S+5, B+2	T+5, S+5, B+3	T+6, S+6, B+4	T+7, S+7, B+5	T+8, S+8, B+6
		9–10	Blödning	T+3, S+5, B+2	T+2, S+5, B+3	T+2, S+6, B+4	T+2, S+7, B+5	T+2, S+8, B+6

Stick

	Skadevärde: 1–9 (inga extraskador)	1T10	Extraskador	Skadevärde: 10–19 (slå ett slag för extraskada)	Skadevärde: 20–29 (slå två slag för extraskada)	Skadevärde: 30–39 (slå tre slag för extraskada)	Skadevärde: 40–49 (slå fyra slag för extraskada)	Skadevärde: 50+ (slå fem slag för extraskada)
ANSIKTE (Delområde)	T+2, S+5, B+1	1	Hjärna	T+24, S+10, B+2	T+33, S+7, B+1	T+42, S+6, B+1	T+51, S+5, B+1	T+60, S+4, B+1
		2	Ögon*	T+4, S+16, B+5	T+3, S+21, B+7	T+2, S+26, B+9	T+2, S+31, B+11	T+2, S+36, B+13
		3	Öra	T+4, S+10, B+7	T+3, S+12, B+10	T+2, S+14, B+13	T+2, S+16, B+16	T+2, S+18, B+19
		4	Näsa	T+4, S+10, B+7	T+3, S+7, B+10	T+2, S+6, B+13	T+2, S+6, B+16	T+2, S+6, B+19
		5	Panna	T+4, S+16, B+2	T+3, S+15, B+1	T+2, S+18, B+1	T+2, S+21, B+1	T+2, S+24, B+1
		6	Kinden*	T+4, S+16, B+2	T+3, S+15, B+1	T+2, S+18, B+1	T+2, S+21, B+1	T+2, S+24, B+1
		7	Kraftig blödning	T+4, S+10, B+11	T+3, S+7, B+16	T+2, S+6, B+21	T+2, S+6, B+26	T+2, S+6, B+31
		8	Köttsår i kinden	T+6, S+12, B+2	T+6, S+10, B+1	T+6, S+10, B+1	T+7, S+11, B+1	T+8, S+12, B+1
		9–10	Djupt sår	T+4, S+12, B+2	T+3, S+10, B+1	T+2, S+10, B+1	T+2, S+11, B+1	T+2, S+12, B+1
SKALLE (Delområde)	T+2, S+3, B+1	1–3	Hjärna	T+44, S+6, B+2	T+63, S+4, B+1	T+82, S+4, B+1	T+102, S+3, B+1	T+122, S+3, B+1
		4–5	Kraftig blödning	T+4, S+6, B+11	T+3, S+4, B+16	T+2, S+4, B+21	T+2, S+3, B+26	T+2, S+3, B+31
		6	Öra	T+4, S+10, B+7	T+3, S+10, B+10	T+2, S+12, B+13	T+2, S+13, B+16	T+2, S+15, B+19
		7–8	Jack i kraniet	T+6, S+8, B+2	T+4, S+6, B+1	T+5, S+6, B+0	T+6, S+7, B+0	T+6, S+7, B+0
		9–10	Djupt sår	T+4, S+10, B+2	T+3, S+10, B+1	T+2, S+12, B+1	T+2, S+13, B+1	T+2, S+15, B+1
HALS (Delområde)	T+2, S+3, B+1	1–2	Strupe	T+14, S+6, B+2, K	T+18, S+4, B+1, K	T+22, S+4, B+1, K	T+27, S+3, B+1, K	T+32, S+3, B+1, K
		3–6	Artärblödning	T+14, S+6, B+41	T+18, S+4, B+61	T+22, S+4, B+81	T+27, S+3, B+101	T+32, S+3, B+121
		7	Nackkotor	T+4, S+10, B+2, BR2	T+3, S+10, B+1, BR3	T+2, S+12, B+1, BR4	T+2, S+13, B+1, BR5	T+2, S+15, B+1, BR6
		8	Öppet köttsår	T+6, S+10, B+2	T+6, S+10, B+1	T+6, S+12, B+1	T+7, S+13, B+1	T+8, S+15, B+1
		9–10	Djupt sår	T+4, S+8, B+2	T+3, S+7, B+1	T+2, S+8, B+1	T+2, S+8, B+1	T+2, S+9, B+1
ARM (Träffområde)	T+1, S+2, B+1	1–2	Artärblödning	T+2, S+3, B+21	T+1, S+2, B+31	T+1, S+2, B+41	T+1, S+2, B+51	T+1, S+2, B+61
		3–4	Benpipa	T+4, S+7, B+2, BR2	T+4, S+8, B+1, BR3	T+5, S+10, B+1, BR4	T+6, S+12, B+1, BR5	T+7, S+14, B+1, BR6
		5–7	Köttsår	T+4, S+5, B+2	T+4, S+5, B+1	T+5, S+6, B+1	T+6, S+7, B+1	T+7, S+8, B+1
		8–10	Djupt sår	T+2, S+5, B+2	T+1, S+5, B+1	T+1, S+6, B+1	T+1, S+7, B+1	T+1, S+8, B+1
BRÖSTKORG (Träffområde)	T+2, S+1, B+1	1–2	Hjärta	T+14, S+2, B+101	T+18, S+1, B+151	T+22, S+1, B+201	T+27, S+1, B+251	T+32, S+1, B+301
		3–5	Lunga	T+10, S+11, B+11	T+12, S+16, B+16	T+14, S+21, B+21	T+17, S+26, B+26	T+20, S+31, B+31
		6	Artärblödning	T+4, S+2, B+41	T+3, S+1, B+61	T+2, S+1, B+81	T+2, S+1, B+101	T+2, S+1, B+121
		7	Ryggrad	T+14, S+11, B+2, BR1	T+18, S+16, B+1, BR2	T+22, S+21, B+1, BR3	T+27, S+26, B+1, BR4	T+32, S+31, B+1, BR5
		8	Revben	T+6, S+4, B+2, BR2	T+6, S+4, B+1, BR3	T+6, S+5, B+1, BR4	T+7, S+6, B+1, BR5	T+8, S+7, B+1, BR6
		9	Köttsår	T+6, S+4, B+2	T+6, S+4, B+1	T+6, S+5, B+1	T+7, S+6, B+1	T+8, S+7, B+1
		10	Djupt sår	T+4, S+4, B+2	T+3, S+4, B+1	T+2, S+5, B+1	T+2, S+6, B+1	T+2, S+7, B+1
MAGE (Delområde)	T+2, S+2, B+2	1–3	Organskada**	T+4, S+4, B+4	T+3, S+3, B+3	T+2, S+2, B+2	T+2, S+2, B+2	T+2, S+2, B+2
		4	Ryggrad	T+14, S+14, B+4, BR1	T+18, S+18, B+3, BR2	T+22, S+22, B+2, BR3	T+27, S+27, B+2, BR4	T+32, S+32, B+2, BR5
		5	Artärblödning	T+4, S+4, B+44	T+3, S+3, B+63	T+2, S+2, B+82	T+2, S+2, B+102	T+2, S+2, B+122
		6	Inre blödning	T+4, S+4, B+8	T+3, S+3, B+9	T+2, S+2, B+10	T+2, S+2, B+12	T+2, S+2, B+14
		7–8	Köttsår	T+6, S+6, B+4	T+6, S+6, B+3	T+6, S+6, B+2	T+7, S+7, B+2	T+8, S+8, B+2
		9–10	Långt sår	T+4, S+6, B+4	T+3, S+6, B+3	T+2, S+6, B+2	T+2, S+7, B+2	T+2, S+8, B+2
UNDERLIV (Delområde)	T+1, S+2, B+1	1–3	Könsorgan	T+4, S+10, B+5	T+4, S+12, B+7	T+5, S+14, B+9	T+6, S+17, B+11	T+7, S+20, B+13
		4–5	Ymnig blödning	T+2, S+4, B+5	T+1, S+3, B+7	T+1, S+2, B+9	T+1, S+2, B+11	T+1, S+2, B+13
		6–8	Köttsår	T+4, S+6, B+2	T+4, S+6, B+1	T+5, S+6, B+1	T+6, S+7, B+1	T+7, S+8, B+1
		9–10	Djupt sår	T+2, S+6, B+2	T+1, S+6, B+1	T+1, S+6, B+1	T+1, S+7, B+1	T+1, S+8, B+1
BEN (Träffområde)	T+1, S+2, B+1	1–2	Artärblödning	T+2, S+3, B+21	T+1, S+2, B+31	T+1, S+2, B+41	T+1, S+2, B+51	T+1, S+2, B+61
		3–4	Benpipa	T+4, S+7, B+2, BR1	T+4, S+8, B+1, BR2	T+5, S+10, B+1, BR3	T+6, S+12, B+1, BR4	T+7, S+14, B+1, BR5
		5–7	Köttsår	T+4, S+5, B+2	T+4, S+5, B+1	T+5, S+6, B+1	T+6, S+7, B+1	T+7, S+8, B+1
		8–10	Djupt sår	T+2, S+5, B+2	T+1, S+5, B+1	T+1, S+6, B+1	T+1, S+7, B+1	T+1, S+8, B+1

Förklaringar av extraskador

Extraskador ger dels speciella skadeeffekter och dels upphov till extra Trauma, Smärta och Blödningstakt.

Artärblödning: En artär har träffats och blodet formligen sprutar ur såret.

Benpipa: Slå ett brytriskslag mot STY. Hur brytrisk fungerar står på sidan 114. Misslyckas slaget så bryts benpipan. Fumlas slaget så splittras benpipan. Lyckas slaget så har vapnet fastnat (gäller ej krossvapen).

Blödning: Rollpersonen har fått en omfattande blödning.

Brutet kindben: Rollpersonens kindben är krossat. Rollpersonens ansikte kommer att antagligen bli deformerat då skadan läkt. PER minskar med en poäng (–1).

Bröstben: Slå ett brytriskslag mot STY. Hur brytrisk fungerar står på sidan 171. Misslyckas slaget bryts bröstbenet vilket gör att rollpersonen inte kan använda sina armar förrän skadan har läkt.

Djupt sår: Rollpersonen har fått ett djupt sår som frilagt ben eller inälvor. Det hela ser mycket oroväckande ut, men såret läker trots detta i normal takt.

Hjärna: Rollpersonens hjärna har skadats vilket kan ge upphov till extremt allvarliga biverkningar. Det finns dock en liten chans att överleva.

Hjärta: Hjärtat har träffats. Blodet formligen sprutar ut.

Inre blödning: Rollpersonen har fått en inre blödning som inte går att stoppa med förband, utan antingen måste självläka eller hejdas med kirurgi (vilket är mycket riskabelt).

Jack i kraniet: Rollpersonen har fått ett otäckt jack i skallbenet.

Kraftig blödning: Rollpersonen har fått en extra kraftig blödning. Blodet väller fram.

Krossad skalle: Skallbenet har spruckit. Rollpersonen har en nivå svårare (+Ob1T6) på alla handlingar tills skadan läkt.

Käken: Ett antal (1T6) tänder slås ut. Naturligtvis kan inte fler tänder än vad rollpersonen har från början slås ut.

Könsorgan: Rollpersonens könsorgan har skadats eller blivit förstört. Att utföra sina behov är nu extremt smärtsamt den närmaste månaden. Andra, mer intima, aktiviteter är från och med nu så gott som omöjliga att genomföra.

Köttsår: Rollpersonen har fått ett köttsår som ser mycket otäckt ut och gör ont, men såret läker trots detta i normal takt.

Köttsår i kinden: Rollpersonen har fått ett otäckt sår i kinden som kommer att lämna ett mycket kraftigt ärr då det läkt. PER minskar med en poäng (–1).

Lunga: Lungan har punkterats. I många fall väller blod upp ur munnen då rollpersonen andas. Rollpersonen har mycket svårt att andas eller röra sig. Se organskadetabellen, tabell 7-13.

Långt sår: Rollpersonen har fått ett långt otäckt sår som kommer att lämna ett mycket kraftigt ärr då det läker.

Nackkotor: Rollpersonens nackkotor blir träffade. Slå ett brytriskslag. Hur brytrisk fungerar står på sidan 171. Misslyckas detta slag leder det till att nacken bryts – vilket medför total förlamning.

Näsan: Näsan har antingen huggits av eller brutits. Rollpersonens utseende försämras drastiskt vilket gör att PER minskar med en poäng (–1).

Organskada: Ett inre organ av vital karaktär har träffats. Slå ett slag på tabellen för organskada (tabell 7-13). Det enda sättet att åtgärda ett förstört organ är genom magi eller kirurgi – vilket är mycket riskabelt.

Pannan: Rollpersonen får ett extremt elakt sår i pannan som kommer att lämna ett fult ärr. PER minskar med en poäng (–1).

Revben: Slå ett brytriskslag mot STY. Hur brytrisk fungerar står på sidan 171. Misslyckas slaget bryts minst ett revben.

Ryggrad: Slå ett brytriskslag mot STY. Misslyckas slaget bryts eller skadas ryggraden, vilket leder till förlamning från midjan och nedåt om träffområdet var bröstet. Var träffområdet buken så undgår rollpersonen att bli förlamad.

Stark smärta: Rollpersonen är helt disorienterad av den enorma smärtstimulansen och är automatiskt försvarare under Ob1T6 rundor, utan möjlighet att vinna initiativet.

Strupe: Rollpersonens strupe har antingen huggits av eller krossats. Effekterna av att ha en krossad strupe beskrivs i reglerna om strypning på sidan 174.

Öga: Ett öga förstörs. Slå en tärning för att avgöra vilket. Udda betyder vänster öga och jämnt betyder höger öga. En person med ett öga saknar djupseende och har mycket svårt att bedöma avstånd. Rollpersonen får maximalt ha nivå 10 i färdigheten Kasta och i färdigheter för avståndsvapen. En person som förlorat båda ögonen blir helt blind och SYN sänks till noll.

Öppet köttsår: Rollpersonen har fått ett sår som öppnar sig så fort kroppsdelen rörs. Det hela ser otäckt ut och gör ont.

Öra: Rollpersonens öra har antingen mosats, huggits eller fläkts av. HÖR och PER sänks med en poäng (–1) vardera.

Brytrisk

Då resultatet från en extraskada säger 'BR' följt av en siffra innebär det att det är risk att ett ben bryts i rollpersonens kropp. Siffran avgör hur många ObT6 som skall slås mot rollpersonens STY. Exempelvis betyder 'BR4' att svårigheten är Ob4T6. Lyckas slaget bryts inte benet. Misslyckas slaget bryts benet och rollpersonen kan inte använda kroppsdelens vanliga funktioner. Till exempel kan en rollperson med bruten benpipa i benet enbart mycket långsamt ta sig fram genom att hoppa eller krypa. Fumlas slaget splittras benet (gäller endast benpipor). Ett brutet ben gör att kroppsdelen inte kan användas innan den läks riktigt. Se sidan 178 för hur brutna ben läker.

Fastnade vapen [Frivillig regel]

Verkningarna av ett fastnat vapen är dels att ingen läkning sker förrän vapnet avlägsnats samt att det är omöjligt att lägga förband på såret. Självklart går vapnet inte att använda då det sitter fast. För att lossa ett fastnat vapen som fastnat måste man slå ett lätt

slag (Ob2T6) mot STY. Oavsett om slaget lyckas eller inte så får offret ytterligare Ob1T6 kryss Trauma och Ob1T6 kryss Smärta samt en Blödningstaktsökning på Ob1T6.

Att lirka ut ett vapen försiktigt utan att det gör extra skada är svårt (Ob4T6) – slaget slås mot RÖR i stället för STY. Misslyckas slaget så erhålles ytterligare skada som ovan och vapnet sitter kvar.

Om spetsen på vapnet är hullingförsedd så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Det normala för stridsvapen är dock att hullingar saknas (det är mest jaktvapen som har hullingar).

Organskada

Om resultatet från en extraskada medför 'Organskada' måste man slå ett slag på tabell 7-13 för att avgöra vilket vitalt organ som skadats. Organskador ger offret extra kryss Trauma och Smärta per timme som skadan inte är åtgärdad. Det enda sättet att åtgärda ett skadat organ är genom kirurgi (kirurgi är som regel ett mycket riskabelt ingrepp) eller magi. Vissa droger kan också hjälpa. Regler för kirurgi finns på sidan 177. Observera att rollpersonen fortfarande läker Trauma och Smärta som vanligt, även om rollpersonen har organskador. Som vanligt hindrar eventuella infektioner rollpersonen från att läka Trauma, enligt regler på sidan 178.

1T10	Organskada i buken
1-2	Magsäcken punkterad. Leder till kraftiga buksmärtor som ger 1 poäng Trauma och 8 poäng Smärta för varje timme som går. Skadan ger dessutom en extra infektion.
3-4	Tunntarmarna skadade. Leder till en allvarlig infektion som ger 1 poäng Trauma och 8 poäng Smärta för varje timme som går. Skadan ger dessutom en extra infektion.
5-6	Tjocktarmen punkterad. Leder till en allvarlig infektion som ger 1 poäng Trauma och 8 poäng Smärta för varje timme som går. Skadan ger dessutom två extra infektioner.
7	En njure förstörd. Detta ger 1 poäng Trauma och 6 poäng Smärta för varje timme som går.
8	Gallblåsa spräckt. Detta ger 1 poäng Trauma och 6 poäng Smärta för varje timme som går. Skadan ger dessutom en extra infektion.
9	Mjälten spräckt. Detta ger 1 poäng Trauma och 6 poäng Smärta för varje timme som går.
10	Levern förstörd. Detta ger 4 poäng Trauma och 6 poäng Smärta för varje timme som går.
–	Lungan. Ger 2 poäng Trauma per timme. Denna skada erhålles bara som specifik extraskada.

Tabell 7-13: Organskador.

FALL FRÅN HÖGA HÖJDER

Fall från höga höjder ger nästan alltid upphov till allvarliga skador. Ju längre ett objekt får falla desto fortare går det. I tabell 7-14b anges typiska fallhöjder, vad den motsvarande falltiden blir och vilken de slutgiltiga hastigheten blir. Observera att falltiden och hastigheten är en uppskattning som endast gäller för en normal människa med normal klädsel. En mindre varelse faller exempelvis långsammare och en större ofta snabbare.

Fallskada

I tabell 7-14b finns typiska fallskador från olika höjder. Riktigt höga fall skadar fler än en kroppsdel. Slå kroppsdel (träffområdet) på tabell 7-6. Observera att varje kroppsdel tar den angivna skadan. Fallskadan kan dessutom modifieras av en rad olika omständigheter som sammanfattas i tabell 7-14a.

Situation	Skada
Faller på utstående föremål (ex stenblock)	+Ob1T6
Faller på hårt underlag (ex stenbelagd yta)	+Ob1T6
Faller på normalt underlag (ex sand)	±0
Faller på dämpande underlag (ex mjukt gräs)	–Ob1T6
Faller på mycket mjukt underlag (ex hölass)	–Ob2T6
Faller mot vattenyta	–Ob2T6
Lyckas med ett slag mot antingen RÖR, Akrobatik eller Hoppa	–Ob1T6*
Dyker i vatten och lyckas med antingen Akrobatik eller Hopp	–Ob2T6*

* Man får bara använda en av dessa modifikationer. Lyckas något av slagen så får man välja upp till två kroppsdelar som skall ta skada (resten slås som vanligt).

Tabell 7-14a: Skademodifikationer vid fall.

Höjd*	Falltid	Hastighet	Skada**	Träffområde***
2m	0,6s	6,3m/s	Ob1T6	1
5m	1,0s	10m/s	Ob2T6	2 olika
8m	1,3s	12m/s	Ob3T6	3 olika
15m	1,8s	17m/s	Ob4T6	4 olika
25m	2,3s	22m/s	Ob5T6	5 olika
45m	3,1s	29m/s	Ob6T6	6 olika
65m	3,7s	34m/s	Ob7T6	7 olika
85m	4,3s	40m/s	Ob8T6	7 olika
120m	5,1s	45m/s	Ob9T6	7 olika
160m	5,9s	50m/s	Ob10T6	7 olika
200m	6,7s	55m/s	Ob11T6	7 olika
250m	7,6s	60m/s	Ob12T6	7 olika
350m	9,1s	67m/s	Ob13T6	7 olika
500m	11s	74m/s	Ob14T6	7 olika
700m	14s	79m/s	Ob15T6	7 olika
1000m	18s	83m/s	Ob16T6	7 olika
1400m	23s	85m/s	Ob17T6	7 olika

* Om den verkliga höjden ligger mellan två angivna höjder så används lämpligen närmast högre höjd.
** Man slår skada separat för varje träffområde.
*** Använd träfftabellen för avståndsvapen.

Tabell 7-14b: Falltabell.

ELD OCH BRÄNNSKADOR

Brännskador orsakas av eld och heta föremål. Heta föremål skadar som regel bara en kroppsdel (d.v.s. en av de sju träffområdena), medan eldar kan skada mer än en kroppsdel. Vilken kroppsdel som skadas beror i de flesta fall på vilket träffområde det heta föremål träffade – om någon exempelvis svingar en brinnande fackla så används lämpligen träfftabell 7-6.

Brännskada

Varje runda som en kroppsdel utsätts för eld eller ett hett föremål så slår man ett slag för Trauma och ett slag för Smärta. Brännskada beräknas i slutet på varje runda, men innan man slår eventuella Dödsslag och Chockslag. Hur många poäng Trauma och Smärta som orsakas beror på hur intensiv elden är eller hur hett föremålet är samt hur många kroppsdelar som drabbas. Man slår ett kombinerat slag för Trauma (alla tärningarna för Trauma från varje utsatt kroppsdel) och ett kombinerat slag för Smärta. I tabell 7-15 och 7-16 finns en sammanfattning.

Heta föremål	Trauma	Smärta	Antändning
Kokande vatten	Ob1T6	Ob1T6	–
Glödande kol	Ob1T6	Ob1T6	4
Smält bly	Ob1T6	Ob1T6	4
Kokande olja	Ob2T6	Ob2T6	–
Smält guld / lava	Ob2T6	Ob2T6	6
Vitglödgat stål	Ob2T6	Ob2T6	6
Smält stål	Ob3T6	Ob2T6	8

Tabell 7-15: Skadeverkan av kokande vätskor och heta föremål.

Eld	Trauma	Smärta	Antändning
Fackla	Ob1T6	Ob1T6	4
Brinnande kläder	Ob1T6	Ob1T6	4
Lägereld / eldstad	Ob2T6	Ob2T6	8
Smidesässja	Ob3T6	Ob2T6	12
Drakeld	Ob5T6	Ob2T6	18

Tabell 7-16: Skadeverkan av olika sorters eld.

Skydd mot eld och hetta

Om man har kläder på den kroppsdel som drabbas så skyddar kläderna ett tag mot både Trauma och Smärta från de skyddade kroppsdelarna. Ett skydd gör att man inte får någon Trauma eller Smärta från den aktuella kroppsdelen under rundan.

Hur lång tid det tar att bränna igenom skyddet anges i tabell 7-17. Efter att skyddet slutar att verka så orsakas Trauma och Smärta som vanligt. Har man flera lager kläder eller pansar så måste elden eller hettan bränna igenom varje lager i ordning. Har man exempelvis yllekläder under en ringbrynja så skyddar denna kombination i tre rundor (2+1=3).

Skydd	Antal rundor
Normala kläder (exempelvis lin)	1
Metallpansar	1
Läderpansar	2
Vinterkläder (exempelvis päls eller ylle)	2
Vattenindränkta kläder*	+1

* Det går bara att dränka in kläder – inte pansar.

Tabell 7-17: Brandskydd från olika typer av kläder.

Antändning & spridning

Varje runda som ett föremål utsätts för eld eller hetta så finns det en viss chans att det fattar eld. Om exempelvis en kroppsdel brinner så utsätts kläderna som är ovanför för antändningsrisk.

Varje typ av eld och hett föremål har ett speciellt antändningsvärde som visar vilken chans det är att det kan antända ett annat föremål (antändningsvärdet fungerar i princip som en färdighet). Det som riskerar att antändas har ett tillhörande svårighetsslag för antändning, se tabell 7-18.

Lyckas slaget så brinner föremålet eller kläderna av sig själva. Sekundära bränder i exempelvis kläder ignoreras om kroppsdelen utsätts för en eld som är intensivare (gör mer skada).

Misslyckas slaget och antändningsrisken fortfarande finns så måste man slå ett nytt slag i nästa runda. Varje extra runda som går så blir dock svårighetsslaget en nivå enklare (–Ob1T6).

Material	Svårighet för antändning*
Mycket lättantändliga (olja, vax)	Ob1T6
Lättantändliga material (siden, trä)	Ob2T6
Antändliga (lin, bomull, hårdträ)	Ob3T6
Svårantändliga (ylle, läder)	Ob4T6
Mycket svårantändliga (hårdläder)	Ob5T6
Vattenindränkt (trä, kläder)	+Ob1T6
Ingen luft kummer till	+Ob1T6
Varje runda som det brinner	–Ob1T6

* Avser svårigheten gentemot antändningsvärdet.

Tabell 7-18: Svårigheter för antänding av material och kläder.

Släckning

Att släcka brinnande kläder eller föremål är relativt enkelt om man har tillgång till tillräckligt med vatten. Har man bara en filt eller blir tvungen att rulla sig på marken så måste man slå ett normalt slag (Ob3T6) under RÖR för varje kroppsdel.

Frätande syra

Starka syror och etter från monster gör skador som är i princip identiska med skador från eld. Den enda skillnaden är att skyddande kläder fungerar olika. I princip så skyddar varje lager av kläder eller pansar i en runda innan de fräts igenom eller syran sipprar igenom. Syran fortsätter att fräta i tre rundor om den inte sköljs bort. Om det är större mängder syra så kan den fräta i fler än tre rundor. Se tabell 7-19 för mer information.

Frätande ämnen	Trauma	Smärta
Koncentrerad syra	Ob1T6	Ob1T6
Etter (draksyra)	Ob2T6	Ob2T6

Tabell 7-19: Trauma och Smärta som orsakas av syra och etter.

STRYPNING & DRUNKNING

Reglerna för strypning och drunkning är närbesläktade i det att offret riskerar att dö av syrebrist. Strypning har dock ytterligare aspekter då även blodtillförsel till hjärnan i många fall försvåras – vilket snabbt kan leda till medvetslöshet då hjärnan inte får tillräckligt med syrestatt blod.

Strypning

För att strypa en motståndare måste man först lyckas greppa sin motståndares huvud och därefter låsa motståndaren. Professionella strypare använder ett tillhygge, till exempel en snara, en käpp eller i nödfall sin arm och anfaller bakifrån alternativt med ett grepp som gör motståndarens armar och ben obrukbara. Oavsett hur de utförs så är strypningar dock alltid ett Grepp följt av en Låsning. Mer information om hur man greppar och låser en motståndare finns på sidorna 125-127.

Då någon har kopplat ett strypgrepp så fungerar inte hjärnan rationellt och det enda man kan göra är att försöka bryta greppet. Vill man försöka göra något annat – som att slå in ansiktet på stryparen – måste man klara ett svårt slag (Ob4T6) mot Stridsvana.

Strypgrepp verkar på tre olika sätt. Den första och mest omedelbara effekten är att blodflödet till hjärnan minskas, den andra effekten är att andningen försvåras och den tredje är att strupen eventuellt kan krossas.

Skadeverkan motsvarar stryparens grundskada. Skadan appliceras sedan på vanligt vis. Man använder sig dock av en speciell skadetabell för strypskador (se tabell 7-20).

Som extra tillägg så får offret lika många poäng syrebrist som den reducerade skadeverkan. Syrebristpoäng markeras med vertikala streck i blödningssektionen (istället för blodförlustens kryss). Antalet syrebriststreck vid strypning är helt oberoende av om offret utför ansträngande rörelser. Effekterna av syrebriststreck beskrivs i drunkningsreglerna. Observera att man inte slår något speciellt slag för att hålla andan. Eftersom lungorna inte riskerar att fyllas med vatten (som de gör när man drunknar) så får man inte heller någon extra Trauma eller Smärta av ett misslyckat Chockslag.

Om stryparen lyckas göra en extraskada så krossas offrets strupe. En krossad strupe gör att offret inte längre kan andas utan hjälp. Detta ger två eller fyra streck syrebrist per runda, se regeln 'Drunkning' på sidan 174. För att åter kunna andas normalt måste rollpersonens alla Traumakryss från strypningen läkas.

Skadeverkan	Verkan*	Extraskada
0–9	T+1, S+2	–
10+	T+12, S+4	Krossad strupe

* Avser det antal Traumakryss och Smärtkryss rollpersonen får. Dessutom drabbas offret av syrebrist som motsvarar den skadeverkan som orsakas.

Tabell 7-20: Skadetabell för strypning.

Exempel:

Den ökände jargiske lönnmördaren Dareval Nattkåpa måste ta sig in tyst genom en bevakad dörr. Eftersom ett regelrätt slagsmål ger ifrån sig för mycket oväsen, beslutar sig Dareval att försöka strypa den ensamma vakten. Efter ett lyckat slag mot Smyga står Dareval alldeles bakom vakten, som inte har hört ett ljud. Dareval lägger snabbt en stålkäpp över vaktens hals.

Vakten har 6 skadetålighet, Chockvärde 11, Slagsmål 12 samt Stridsvana 8. Dareval har Grundskada Ob1T6+2 och Slagsmål 18. Dareval lyckas med att greppa vaktens hals genom att slå mot Slagsmål med ett svårt slag (Ob3T6+Ob1T6 för att mătta mot huvudet). Vakten misslyckas med sin försvarshandling.

Nästa runda tar Dareval strypgrepp genom att han låser vaktens hals. Dareval slår skadeverkan med Ob1T6+2 och får 8. Vakten får 1 Traumakryss och 2 Smärtkryss. Dessutom får vakten åtta syrebriststreck. För att se om vakten behåller medvetandet slås ett mycket lätt slag (Ob1T6 från Blödningssektionen) mot vaktens Chockvärde på 11. Slaget blir 5 och vakten klarar av att hålla andan.

Andra rundan blir skadeverkan 5, vilket ökar vaktens Trauma till 2 och Smärta till 4. Dessutom får vakten ytterligare 5 streck syrebrist vilket ökar syrebristen till 13 streck. Vaktens Chockslag, som nu är lätt (Ob2T6 från Blödningssektionen) lyckas igen.

Tredje rundan blir skadeverkan 10, vilket innebär en extraskada som krossar vaktens strupe. Vakten får ytterligare 12 kryss Trauma och 4 kryss Smärta. Vaktens Trauma är nu 16. Dessutom får vakten ytterligare 11 streck syrebrist vilket ökar syrebristen till 23. Vaktens Chockslag på Ob6T6 (Ob2T6 från Traumasektionen, Ob1T6 från Smärtsektionen och Ob3T6 från Blödningssektionen) misslyckas och han faller rosslande till golvet.

Dareval släpper strypgreppet och smyger vidare. Den stackars vakten som nu inte kan andas på egen hand kommer att få ytterligare två poäng syrebrist för varje runda som går. Varje gång syrebristen gör att Dödsslagets svårighet ökar måste ett Dödsslag slås för att se om vakten dör.

Dagen efter kommer Dareval Nattkåpa att vara långt borta och vaktens arbetsgivare, köpmannen Belim Frossaren, kommer att återfinnas död i sin säng.

Observera att vi genom hela exemplet utgår från att vakten misslyckas med att försvara sig eller bryta sig loss.

Drunkning

Varje runda som en rollperson inte andas så får rollpersonen två poäng (+2) syrebrist. Syrebrist markeras i samma sektion som används för blodförlust, men för att skilja på blödning och syrebrist så markeras syrebrist lämpligen med ett vertikalt streck i blödningssektionen. Effekterna av blodförlust och syrebrist är desamma, men återhämtningen av syrebrist sker betydligt snabbare än vad blodet återbildas. Om rollpersonen utför mycket ansträngande rörelser (exempelvis genom att simma snabbt eller strida) så får rollpersonen fyra streck (+4) syrebrist istället för två streck.

Varje gång svårigheten för Chockslaget ökar (till exempel på grund av syrebristkryss) så skall rollpersonen slå ett svårighetsslag på Chockvärdet för att lyckas hålla andan (se dock regel Tränad dykare). Svårigheten för detta slag är lika hög som för Chockslaget, men kan modifieras enligt tabell 7-21. Misslyckas slaget försöker rollpersonen desperat ta sig upp till ytan så fort som möjligt (inga andra handlingar är möjliga).

Därefter skall rollpersonen slå ytterligare Chockslag varje gång svårigheten ökar. Svårigheten är densamma som för Chockslaget, modifierat med tabell 7-21. Misslyckas ett sådant slag tappar rollpersonen andan och lungorna fylls med vatten – en mycket obehaglig upplevelse. Observera att detta första misslyckade slag för att hålla andan inte gör att man förlorar medvetandet. Om lungorna är fulla med vatten erhålls både Ob1T6 kryss Trauma och Ob2T6 kryss Smärta per runda. När lungorna är fyllda med vatten slås normala Chockslag (utan modifikation från tabell 7-21) varje gång svårigheten för Chockslaget ökar. Misslyckas slaget förlorar rollpersonen medvetandet.

När en rollperson har förlorat medvetandet slås Dödslag varje gång svårigheten för Dödslaget ökar. Observera att man i detta fall alltså inte slår Dödsslag förrän rollpersonen förlorat medvetandet.

Situation	Svårighet att hålla andan
Har hämtat andan i förväg *	–Ob1T6
Tappat andan **	+Ob1T6

* Ett par djupa andetag under två stridsrundor räcker.
* Exempelvis genom ett slag eller hårt fall mot vattenytan. Som regel innebär en extraskada alltid att rollpersonen tappar andan.

Tabell 7-21: Svårigheter att hålla andan.

Underkuva andningsreflex

En rollperson som håller sig frivilligt under en vattenyta måste slå ett slag mot VIL (se även regeln Tränad dykare) varje runda för att inte tvingas upp till ytan för att hämta andan. Svårigheten för slaget mot VIL är lika hög som slaget för att hålla andan. En rollperson som misslyckas med slaget måste direkt stiga upp till ytan. Om rollpersonen simmar i en vattenfylld tunnel eller liknande måste rollpersonen vända tillbaka.

Tränad dykare [Frivillig regel]

En rollperson som är tränad i att hålla andan kan hålla andan betydligt längre än en normal rollperson. Om man har färdigheten Simma med specialiseringen Under vattnet kan man välja att använda färdighetsnivån istället för Chockvärdet då man skall slå slaget för att hålla andan. Färdigheten Simma (Under vattnet) kan också användas istället för VIL då en rollperson försöker underkuva sin andningsreflex.

Återhämtning

För varje runda som rollpersonen kan andas normalt återfås ett poäng syrebrist (vertikalt streck i blödningssektionen).

Om en rollperson skulle blöda samtidigt som rollpersonen får syrebrist – alltså blandade kryss och vertikala streck i blödningssektionen – så blir man ibland tvungen att flytta kryss nedåt i staplarna för att se till att det inte finns tomma rutor inblandade bland kryssen.

Få igång andning

En rollperson som fått vatten i lungorna kan inte längre andas. För att få ut vattnet ur lungorna och få igång andningen krävs det att någon lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Läkekonst. Varje försök tar två rundor att genomföra. Om rollpersonen är vid medvetande och försöker själv slås slaget mot dennes TÅL istället för Läkekonst

Om rollpersonen inte får ut vattnet ur lungorna så kommer han att fortsätta få syrebristpoäng.

Exempel:

Dareval Nattkåpa har kastat sig i en brunn eftersom han är jagad av köpmannen Belrusnagg Ockermans uppretade livvakter. Dareval har 6 skadetålighet och han har därför sex rutor per rad i blödningssektionen. Darevals Chockvärde är 13.

Dareval tar ett par djupa andetag och dyker under vattenytan. Dareval håller sig lugn under vattnet och får därför två (+2) kryss syrebrist per runda.

Efter fyra rundor (16 sekunder) har Dareval fått åtta vertikala streck i blödningssektionen och därför påbörjat den andra raden (vars Chockslag är Ob1T6). Eftersom han tog ett par djupa andetag innan han dök under vattenytan så minskas svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Inget slag är nödvändigt ännu.

Efter ytterligare tre rundor (totalt 28 sekunder har nu gått) så påbörjas rad tre (vars Chockslag är Ob2T6) och Dareval måste nu slå ett mycket lätt slag (Ob2T6–Ob1T6=Ob1T6) mot Chockvärdet på 13. Som tur är lyckas slaget. Dessutom måste Dareval börja slå slag varje runda mot VIL för att frivilligt stanna kvar under vattnet. Alla tre (runda sju, åtta och nio) VIL-slagen lyckas.

När totalt tio rundor (40 sekunder) har gått så påbörjas rad tre och Dareval måste nu slå ett lätt slag (Ob3T6–Ob1T6=Ob2T6) mot Chockvärdet på 13. Även detta slag lyckas. VIL-slagens svårighet ökar också till Ob2T6. De två första (runda tio och elva) VIL-slagen lyckas, men det tredje (runda tolv, eller 48 sekunder) slaget misslyckas och Dareval får panik. Han blir tvungen att sticka huvudet över vattnet för att andas.

Tyvärr förhåller det sig så att livvakterna har lagt på ett lock över brunnen för att lämna Dareval att drunkna. Dareval börjar banka i panik på locket – vilket hans medhjälpare Ranatas Palnor faktiskt hör på avstånd. Ranatas är framme under nästa runda.

När totalt tretton rundor (52 sekunder) gått så påbörjas rad fyra och svårigheten blir nu Ob4T6–Ob1T6=Ob3T6. Dareval misslyckas med slaget och drar in en ansenlig mängd vatten i lungorna. Han slår Ob1T6 och får 4 kryss Trauma. Därefter slår han Ob2T6 och får 8 kryss Smärta (vilket gör att hans Chockslag ökar en nivå). Detta tvingar Dareval till att slå ännu ett Chockslag. Dareval slår Chockslaget på Ob5T6 och misslyckas – han blir medvetslös.

I samma stund som Dareval tappar medvetandet så sliter Ranatas upp brunnslocket och drar upp den livlöse Dareval. Hon försöker pressa ur vattnet ur lungorna genom att slå ett slag mot Läkekonst – vilket turligt nog lyckas. Två rundor senare börjar Dareval hosta och spy upp vatten. Under de två rundorna erhöll Dareval ytterligare Ob2T6 kryss Trauma och Ob4T6 kryss Smärta.

LÄKNING

Läkningsreglerna omfattar regler för hur man läker Trauma, minskar Smärta, stoppar blödningar och återbildar förlorat blod. En av de mest avgörande faktorerna vid läkning är hur mycket vila den skadade kan få. Det är naturligtvis spelledaren bestämmer hur aktiv rollpersonen är. I slutet av detta avsnitt finns dessutom regler för kirurgi, benbrott och infektioner.

Återfå medvetande

För att återfå medvetandet måste man lyckas med ett Chockslag. Man får slå ett slag varje gång läkning av Trauma, Smärta eller Blodförlust gör att man får lättare att klara Chockslag. Med andra ord får man slå ett Chockslag varje gång en rad i skadesektionen töms på kryss. Om svårigheten för Chockslaget sänks mer än en nivå (exempelvis –Ob2T6) får man fortfarande bara slå ett Chockslag för att återfå medvetandet.

Vissa droger och örter kan temporärt modifiera Chockslaget vilket gör det lättare att väcka medvetslösa personer. Dessa droger gör dessutom att rollpersonen får slå ett Chockslag så fort drogen börjar verka.

Läka trauma

Trauma tar relativt lång tid att läka. Normalt läks ett kryss per dygn. Om rollpersonen vilar hela dygnet och får vård så läks två kryss per dygn. Om rollpersonen är i full aktivitet (till exempel rider, marscherar eller strider) så minskar läkningstakten till ett kryss var annat dygn. Se även tabell 7-22.

Aktivitet	Traumaminskning
Full aktivitet	1 kryss / 2 dygn
Normal aktivitet	1 kryss / 1 dygn
Vila & vård*	1 kryss / 12 timmar
* Kräver att någon lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) för Läkekonst en gång varje tolvtimmarsperiod.	

Tabell 7-22: Läkning av Trauma under olika omständigheter.

Minska smärta

Smärta försvinner betydligt snabbare än vad Trauma läker. Normalt försvinner ett kryss Smärta per timme. Om rollpersonen vilar och får vård så försvinner två kryss per timme. Om rollpersonen är i full aktivitet (till exempel rider, marscherar eller strider) så försvinner ett kryss varannan timme. Se även tabell 7-23 för en sammanfattning.

Aktivitet	Smärtminskning
Full aktivitet	1 kryss / 2 timmar
Normal aktivitet	1 kryss / 1 timme
Vila & vård*	1 kryss / 30 min
* Kräver att någon lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) för Läkekonst en gång varje tolvtimmarsperiod.	

Tabell 7-23: Minskning av Smärta under olika omständigheter.

Blodåterbildning

Förlorat blod tar relativt lång tid att återbilda. Normalt återbildas ett kryss varje timme (alltså lika snabbt som man återfår Smärta). Om rollpersonen vilar hela dygnet och får vård så återbildas två kryss varje timme. Om rollpersonen är i full aktivitet (till exempel slåss eller liknande) så minskar blodåterbildningen med ett kryss varannan timme. Se även tabell 7-24. Observera att förband naturligtvis inte gör att blod återbildas snabbare.

Aktivitet	Minskning av Blodförlust
Full aktivitet	1 kryss / 2 timmar
Normal aktivitet	1 kryss / 1 timme
Vila	1 kryss / 30 min

Tabell 7-24: Blodåterbildning under olika omständigheter.

Naturlig blödningstaktsminskning

Blödningstakten minskar relativt snabbt på naturlig väg genom tryckfall och koagulering. Normalt minskar Blödningstakten med en poäng per 10 minuter. Om rollpersonen är i full aktivitet så försvinner bara en poäng var 20:e minut. Blödningstakten kan också temporärt minskas genom att på olika sätt hejda blodflödet (se nästa stycke om förband). Se även tabell 7-25.

Aktivitet	Naturlig Blödningstaktsminskning
Full aktivitet	1 poäng / 20 min
Normal aktivitet	1 poäng / 10 min
Vila	1 poäng / 5 min

Tabell 7-25: Minskning av Blödningstakt under olika omständigheter.

Förband

Det finns ett antal olika sätt att temporärt åtgärda yttre blödningar – för att stoppa inre blödningar måste man använda kirurgi (eller naturlig läkning). Observera att förband och bandage bara stoppar blodflödet tills dess att kroppen själv har stoppat blödningen (vilket sker i normal takt). I tabell 7-26 finns en sammanfattning av nedanstående regler. All tidsåtgång baseras på själva tiden att behandla såret och tar inte hänsyn till tiden det tar att få fram rätt utrustning.

Lyckas slaget för att hejda en blödning så fungerar förbandet från och med den runda som det blir färdiggjort. Ett perfekt slag innebär att tiden att stoppa blödningen halveras samt att Blödningstakten minskas med ytterligare Ob1T6. Misslyckas slaget händer ingenting, förutom att man har slösat utrustning och tid. Fumlas slaget ökar Blödningstakten med Ob1T6 poäng och de material som användes måste kasseras. Även om man misslyckas eller fumlar så får man alltid försöka igen.

Alla typer av förband minskar en rollpersons Blödningstakt temporärt – det vill säga tillfälligt. Förband hjälper bara så länge de finns på såret. Rollpersonens faktiska Blödningstakt är alltid det lägsta av den temporära och den permanenta Blödningstakten.

Trycka med handen: Man kan trycka med handen för att minska en blödning. Detta lyckas automatiskt och minskar Blödningstakten temporärt med en poäng (–1). Det tar en handling att placera handen korrekt och effekten börjar räknas från nästföljande runda. Det går högst att använda en hand per blödande sår. Tar man bort handen så börjar det blöda igen om inte den naturliga Blödningstakten för såret har nått noll.

Bandage: Med hjälp av tygtrasor eller liknande kan man lägga ett bandage över ett blödande sår. Detta kräver ett lätt slag (Ob2T6) mot Läkekonst, tar fem rundor (vilket motsvarar 20 sekunder). Lyckas man lägga bandage så minskar Blödningstakten temporärt med en poäng plus effekten av slaget. Det går högst att använda ett bandage per blödande sår.

Tryckförband: Läggs på kraftiga blödningar med hjälp av tygtrasor och något hårt föremål. För att lyckas krävs det ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Läkekonst. Ett tryckförband tar 15 rundor (motsvarande en minut) att lägga och minskar Blödningstakten temporärt med effekten av slaget plus Ob2T6 poäng. Observera att det i princip är omöjligt att lägga tryckförband på halsen. Max ett tryckförband per blödning är möjligt.

Sy ihop såret: Med hjälp av nål och tråd kan en kunnig individ sy ihop ett sår. Svårigheten är normal (Ob3T6) mot Läkekonst. Att sy ett sår tar 10 rundor (40 sekunder) och det minskar temporärt Blödningstakten med effekten av slaget plus Ob3T6 poäng. Det går bara att sy ihop ett sår en gång. Efter man har sytt ihop ett sår kan man även lägga ett bandage eller tryckförband över såret – detta kan sänka Blödningstakten ytterligare.

Bränna ihop såret: Genom att använda exempelvis ett glödgat järn eller upphettat knivblad kan man bränna igen blödande sår. Detta är oerhört smärtsamt och varje försök tillfogar offret Ob1T6 kryss Trauma och Ob2T6 kryss Smärta. Svårigheten för Läkekonst är lätt (Ob2T6). Man kan även använda Överlevnad eller RÖR men då blir svårigheten hög (Ob4T6). Att bränna sig själv kräver ett normalsvårt (Ob3T6) mot VIL (detta slag modifieras inte av Smärta eller Utmattning). Man kan bränna varje sår flera gånger men varje gång tar fem rundor (20 sekunder) och tillfogar offret Trauma och Smärta. Varje lyckad bränning minskar Blödningstakten med effekten av slaget plus Ob1T6. Antändningsvärdet är noll och efter tre försök med samma föremål måste detta hettas upp på nytt. Att bränna ihop sår medför alltid kraftig ärrbildning på rollpersonen. Efter man har bränt ihop ett sår kan man även lägga ett bandage eller tryckförband över såret – detta kan sänka Blödningstakten ytterligare.

Förband	Svårighet*	Tid	Minskning**
Hålla för hand	Automatiskt	1 runda	1
Bandage	Ob2T6	5 rundor	Ob1T6+ef.
Tryckförband	Ob3T6	15 rundor	Ob2T6+ef.
Sy ihop såret	Ob2T6	5 rundor	Ob1T6+ef.
Bränna ihop***	Ob3T6	15 rundor	Ob2T6+ef.

* Svårigheten för färdigheten Läkekonst.
** Avser den temporära minskningen av Blödningstakten. Med "ef." avses effekten på svårighetsslaget.
*** Slag skall göras mot Läkekonst, men med en nivå högre svårighet (+Ob1T6) kan man använda Överlevnad eller RÖR. Att bränna sig själv kräver dessutom ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot VIL.

Tabell 7-26: Sammanfattning av regler för förband och bandage.



Smärtsamma skador [Frivillig regel]

De regler som presenteras här är gjorda för att vara ganska enkla att hålla reda på och för att öka spelbarheten i systemet. Men ibland kan en viss absurditet uppstå då mängden Trauma en rollperson har inte påverkar dennes förmåga att agera. Eftersom Smärta läker så mycket fortare än Trauma kan det hända att Smärtan är helt återställd medan det finns många Traumakryss kvar. För den spelledare som vill ha mer realism finns därför följande frivilliga regel: Vid läkning kan antalet Smärtkryss aldrig minskas under antalet Traumakryss. Regeln gäller alltså enbart återhämtning och inte då rollpersonen blir skadad. Observera att droger eller magi fortfarande kan sänka svårighetsökningarna från Smärtsektionen.

Kirurgi

Läkarkonsten står på en ganska hög nivå i många delar av Mundana. Det är främst det cirefaliska folket som vet hur man genomför (lyckade) operationer. För att överhuvudtaget få försöka genomföra en operation så måste man ha specialiserat Läkekonst mot Kirurgi.

Ett annat krav för att lyckas med en operation är att man har tillgång till steriliserade operationsverktyg. Det går även med enklare verktyg, men det krävs åtminstone att man har tillgång steriliserad kniv, nål och tråd. Utan dessa verktyg är det inte meningsfullt att genomföra en operation.

De flesta operationer tar ca en timme att utföra. En operation för att stoppa en inre blödning tar Ob2T6 minuter (tills dess att blödningen eventuellt stoppar) – att sy igen såret och efterbehandla tar den resterande delen av timmen.

Utan sterilisering så har en operation mycket liten chans att lyckas. Om man ändå försöker så måste rollpersonen slå ett svårt slag (Ob4T6) mot TÅL för att inte drabbas av kraftiga infektioner. Misslyckas slaget drabbas rollpersonen av motsvarande Ob2T6 infektioner. Fumlas slaget drabbas rollpersonen av motsvarande Ob4T6 infektioner.

Alla operationer (oavsett om de lyckas eller misslyckas) ger Smärta, Trauma och Blodförlust. Hur mycket anges i tabellen.

Svårigheten att lyckas med en operation beror på vilket organ man vill operera. I tabell 7-27 anges olika svårigheter för olika organ. Saknas riktiga operationsverktyg (man har bara kniv, nål och tråd) så blir det en nivå svårare (+Ob1T6).

Om slaget för Läkekonst lyckas är organskadan åtgärdad eller den inre blödningen stoppad. Ett perfekt slag innebär att patienten bara får hälften av den ordinarie skadan (Trauma, Smärta och Blodförlust). Om slaget misslyckas så har operationen ingen effekt på den åkomma som man försökte åtgärda. Man får dock försöka operera hur många gånger som helst. Ett fummel leder till att rollpersonen dessutom får en Blödningstakt som motsvarar Ob3T6, vilken räknas som en inre blödning.

Operation	Svårighet	Smärta	Trauma	Blodförl.
Inre blödning*	Ob4T6	+Ob2T6	+Ob1T6	+Ob1T6
Magsäcken	Ob4T6	+Ob2T6	+Ob1T6	+Ob1T6
Njure	Ob4T6	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob2T6
Tarmarna	Ob4T6	+Ob2T6	+Ob1T6	+Ob1T6
Gallblåsan	Ob5T6	+Ob2T6	+Ob1T6	+Ob1T6
Levern	Ob5T6	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob2T6
Mjälten	Ob5T6	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob1T6
Lungor	Ob6T6	+Ob2T6	+Ob2T6	+Ob1T6

* Att operera en inre blödning tar Ob2T6 minuter tills dess att blödningen eventuellt stoppar.

Tabell 7-27: Sammanfattning av regler för kirurgi.

Läka benbrott

Ett brutet revben: Läker på Ob1T6+10 dagar. Under läketiden har rollpersonen en nivå svårare (+Ob1T6) på alla fysiska handlingar.

Ett brutet bröstben: Läker på Ob1T6+3 veckor. Under läketiden kan inte rollpersonen använda sina armar. Efter halva läketiden kan rollpersonen använda armarna, men alla svårigheter ökar en nivå (+Ob1T6).

En bruten benpipa: Tar Ob1T6+6 veckor att läka. Efter halva läketiden kan rollpersonen använda kroppsdelen med den skadade benpipan, men alla svårigheter där kroppsdelen används ökar en nivå (+Ob1T6). Om inte brottet behandlas av en läkekunnig person under den första veckan kommer brottet inte att läka korrekt. Slå ett slag mot Läkekonst. Svårigheten är lätt (Ob2T6). Misslyckas slaget får läkaren försöka igen, men då ökar svårigheten för Läkekonstslaget med en nivå (+Ob1T6). Ett fummel medför att patienten automatiskt får permanenta men. Om inget slag för Läkekonst lyckas så får patienten permanenta men – bestående av en nivå svårare (+Ob1T6) på alla handlingar som involverar kroppsdelen. Om skadan var i något av benen blir rollpersonen halt vilket innebär att förflyttningen (FÖR) minskas med två meter (–2 m), dock lägst till ett (1 m).

En splittrad benpipa: Tar mellan ett halvt och ett helt år att läka (Ob1T6+6 månader). Efter halva läketiden kan rollpersonen använda kroppsdelen med den splittrade benpipan, men alla svårigheter där kroppsdelen används ökar en nivå (+Ob1T6). Slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Läkekonst. Misslyckas slaget får läkaren försöka igen, men då ökar svårigheten för Läkekonst-slaget med en nivå (+Ob1T6). Ett fummel medför att patienten automatiskt får permanenta men. Om inget slag för Läkekonst lyckas så får patienten permanenta men – bestående av två nivåer svårare (+Ob2T6) på alla handlingar som involverar kroppsdelen. Om skadan var i något av benen blir rollpersonen låghalt vilket innebär att förflyttningen (FÖR) minskas med fem meter (–5 m), dock lägst till ett (1 m). Se även tabell 7-28.

För att brutna eller krossade ben alls skall kunna läka krävs det att rollpersonen håller sig lugn och inte belastar benet som skall läka. Detta innebär rent konkret att man inte kan gå eller rida. Att åka vagn är dock möjligt.

Benbrott	Läketid
Revben	Ob1T6+10 dagar
Bröstben	Ob1T6+3 veckor
Bruten benpipa	Ob1T6+6 veckor
Krossad benpipa	Ob1T6+6 månader

Tabell 7-28: Läketid för benbrott under normala omständigheter.

Infektion [Frivillig regel]

Varje gång en rollperson har fått Trauma finns det en risk att han har fått en infektion. För att undvika infektion måste rollpersonen klara av ett slag mot TÅL. Svårigheten för slaget är lika hög som den modifikation som fås från Trauma-sektionen. Svårigheten modifieras också beroende på hur rent rollpersonens sår är – se tabell 7-29 för exakta modifikationer. Man slår en gång per dygn för rollpersonens samtliga sår.

Om TÅL-slaget misslyckas får rollpersonen en ny infektion. Effekterna av att ha en eller flera infektioner är att ingen Trauma kan läkas samt att rollpersonen för varje dygn får en poäng (+1) Trauma per infektion. Lyckas slaget innebär detta att en infektion läker sig. Ett perfekt slag innebär att två infektioner läker sig. Ett fummel innebär att rollpersonen drabbas av två infektioner istället för en.

Observera dock att rollpersonen inte kan läka någon Trauma förrän alla infektioner är läkta.

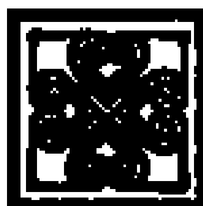
Situation	Svårighet
Grundsvårighet	Trauma*
Dynga eller avföring i såret	+Ob2T6
Smutsig ovårdat sår	+Ob1T6
Rentvättat och vårdat sår**	–Ob1T6

* Avser den modifikation som erhålls ur Traumasektionen.
** Att tvätta och vårda är lätt (Ob2T6) med Läkekonst.

Tabell 7-29: Svårighetsmodifikation för slag för att undvika infektion.

KAPITEL ÅTTA

UTMATTNING



Drevegan vinglade till och föll sånär omkull vid vägkanten. Han tog ett djupt andetag och fortsatte utan att riktigt veta mot vad. Det enda som spelade någon roll var att han var på väg bort från Talon. Tidigare under natten hade han ifrågasatt hela idén med sin marsch. Han hade börjat överväga om det inte vore enklare att återvända och leva med skammen. Folk kanske skulle glömma det som hade hänt? Nu funderade han inte längre över det. Han funderade inte över någonting. Benen rörde sig av sig själva och hjärnan upprepade gång på gång en idiotisk barnvisa som han inte hade tänkt på sedan han var liten,

”*Gossen längs landsväg skrider, riddersman på hingsten rider…*”

Det var mycket irriterande, men han orkade inte längre försöka koncentrera sig på något och så fort han släppte tankarna fria ältade de sången om och om igen ”*…i fjärran land han lyckan hoppas finna…*”

Det brände i fötterna och ögonen ville hela tiden sluta sig. Drevegan stannade till och trevade efter fältflaskan. Hans rörelser var långsamma och kraftlösa och när han slutligen fick tag i flaskan visade den sig vara tom. När han sakta började gå igen värkte fötter, axlar och knän ännu värre än innan det korta uppehållet. Med en åsnas envishet fortsatte han dock i ytterligare en timme och hade då marscherat i 14 timmar med bara två längre raster. Han försökte beräkna hur lång sträcka han hade tillryggalagt men tankarna skingrades hela tiden.

Drevegan satte sig mot ett träd vid vägkanten. Han skulle bara vila en liten stund. Inte sova ”*…gossen somnar vid solnedgång, för korta ben är vägen lång…*”

UTMATTNING

Utmattningsreglerna används för att simulera det faktum att de flesta intensiva aktiviteter gör att man blir trött. Det kan röra sig om strid, löpning, längre resor, marsch, ritt, simturer sömnbrist, vätskebrist, hunger eller fylla. Utmattning gör, efter ett tag, att rollpersonen får svårare att strida och använda färdigheter.

Utmattningssektionen

På rollformuläret finns det en speciell utmattningssektion som är uppbyggd på samma sätt som trauma-, smärta-, och blödningssektionen. Varje rollperson har visst antal Utmattningskolumner (UK) som visar hur många rutor som skall användas för varje rad i utmattningssektionen. De rutor som inte används stryks över permanent. Det hela fungerar på samma sätt som för de olika skadesektionerna.

För vanliga människor är UK lika med (TÅL+VIL)/4. För vissa andra raser, till exempel dvärgar och tiraker, gäller att UK är lika med (TÅL+VIL)/3. I tabell 8-1 sammanfattas formlerna för antal Utmattningskolumner. Som regel beräknas antalet Utmattningskolumner redan då rollpersonen skapas – detta beskrivs på sidan 21 och i tabell 2-8.

Exempel:

Jac har TÅL 15 och VIL 13, vilket innebär att Jacs UK blir (15+13)/4 = 7. På rollformuläret stryks de tre sista rutorna bort i varje rad så att varje rad nu består av sju Utmattningskolumner (sju lediga rutor per rad).

Ras	Antal Utmattningskolumner
Människor, alver, misslor	UK=(TÅL+VIL)/4
Dvärgar, tiraker	UK=(TÅL+VIL)/3

Tabell 8-1: Antal utmattningskolumner (UK) för de vanligaste typerna av raser i Mundana.

Effekter av utmattning

När rollpersonen får utmattning sätter man ett eller flera kryss i utmattningssektionen för att markera detta. När dessa kryss når ned till en ny rad med en ny modifikation, till exempel +Ob1T6 eller +Ob2T6, så är det denna modifikation som appliceras på *alla* svårighetsgrader för slag mot till Attribut, Färdigheter och VINIT.

Rollpersonens Förflyttning minskas också om rollpersonen är utmattad. För varje tärning i svårighetsökning så minskas rollpersonens Förflyttning med en meter (–1 m), dock lägst till ett (1 m).

Grymt utmattad [Frivillig regel]

Om spelledaren anser att rollpersonen är på tok för utmattad, så kan spelledaren kräva ett lyckat TÅL-slag för att rollpersonen inte skall ge upp och bara stanna för att hämta andan. Svårigheten för detta TÅL-slag sätts lämpligen lika hög som den svårighetsökning som erhålls från utmattningssektionen. Det kan vara lämpligt att slå TÅL-slag då rollpersonen har en svårighetsmodifikation som är Ob4T6 eller mer.

Spelledaren bestämmer när slagen skall slås – lämpligt kan vara att göra ett slag varje gång som svårigheten ökar till följd av utmattning.

Om slaget misslyckas så är rollpersonen tvungen att stanna för att hämta andan. För att orka fortsätta så måste man lyckas med ett nytt TÅL-slag – vilket lämpligen slås då svårigheten sjunker som följd av att utmattningen minskas.

Långtidsutmattning

Det finns även så kallad *Långtidsutmattning*, som bland annat används vid aktiviteter som ger mer fundamental utmattning – exempelvis längre resor, sömnbrist och magiska ritualer. Långtidsutmattning markeras lämpligen med ett vertikalt streck i stället för kryss – så att man kan skilja på de två typerna av utmattning. Effekterna av vanlig Utmattning och Långtidsutmattning är de samma, men återhämtningen sker betydligt långsammare för långtidsutmattning.

Eventuella riddjur och dragdjur blir också utmattade på samma sätt – detta mäts dock i riddjurets egna utmattning, vilket minskar i samma takt som rollpersonens.

Återhämtning

Normal utmattning (stridsutmattning) återhämtas då man vilar, motsvarande ett (1) kryss per runda eller femton (15) kryss per minut.

Långtidsutmattning försvinner inte lika snabbt som den vanliga utmattningen (stridsutmattning). Då rollpersonen vilar så återhämtas ett (1) streck Långtidsutmattning var tolfte minut – vilket är det samma som fem (5) streck på en timme. Det är därför viktigt att skilja på Långtidsutmattning och Utmattning, lämpligen genom att vanlig Utmattning markeras med ett kryss och Långtidsutmattning markeras med ett vertikalt streck.

Observera att vissa situationer kan hindra långtidsutmaning från att återhämtas – detta gäller exempelvis sömnbrist, hunger, törst eller nedkylning. Mer om dessa förhållanden beskrivs i samband med respektive regel.

I tabell 8-2 finns en sammanfattning av reglerna för återhämtning av utmattning.

Typ av utmattning	Återhämtning
Stridsutmattning	1 kryss varje runda
Långtidsutmattning	1 streck varje 12 minuter *

* Ingen återhämtning om rollpersonen lider av sömnbrist, hunger, törst eller nedkylning.

Tabell 8-2: Återhämtningstakt för utmattning. Takterna för både Stridsutmattning (vanlig utmattning) och Långtidsutmattning anges.

BELASTNING & BÄRFÖRMÅGA

Belastningen som en rollperson utsätts för är summan av den totala vikten av rollpersonens burna utrustning. Varje rollperson har en Bärförmåga som visar hur mycket belastning rollpersonen kan ha utan att få några negativa effekter. Om Belastningen överskrider Bärförmågan så blir rollpersonen överbelastad. Överbelastning påverkar rollpersonens utmattning, förflyttning och svårigheten att använda vissa färdigheter. Ju högre överbelastningen är desto allvarligare blir den negativa påverkan.

Bärförmåga

Upp till en viss gräns hindrar inte den burna utrustningens vikt rollpersonens handlingar. Denna gräns kallas för Bärförmåga (förkortas BF). Om rollpersonens belastning överstiger bärförmågan, kommer rollpersonen att bli överbelastad. En rollpersons Bärförmåga är lika med (STY+TÅL)/2, mätt i kilogram. Som regel beräknas rollpersonens Bärförmåga redan då rollpersonen skapas (se även sidan 23 och tabell 2-13).

Exempel:

Jac har STY 14 och TÅL 15, vilket innebär att han har en Bärförmåga 14 (eftersom (14+15)/2=14 avrundat nedåt).

Belastning

Den totala vikten (i kg) av rollpersonens burna utrustning kallas för *Belastning*. Saker som inte räknas in är vikten av på kroppen burna kläder.

Speciella regler gäller också för pansar, där man bara använder halva belastningen för det pansar som man har på sig. Om man bär med sig kläder eller pansar (exempelvis i en ryggsäck) så använder man inte Belastningsvärdet utan den verkliga vikten. För mer info se regeln 'Att bära rustning' på sidan 153.

Överbelastning

Om Belastningen överskrider Bärförmågan så blir rollpersonen *överbelastad*. En överbelastad rollperson får svårare att lyckas med färdigheter, får mer utmattning då utmattningsreglerna används och förflyttar sig långsammare.

Då en överbelastad rollperson får utmattning eller långtidsutmattning ökas denna utmattning med en extra poäng (+1) utmattning om Belastningen inte överskrider mer än dubbla Bärförmågan, två extra poäng (+2) utmattning om Belastningen är mellan två och tre gånger Bärförmågan och så vidare.

En överbelastad rollpersons förflyttning halveras (/2) om Belastningen inte överskrider mer än dubbla Bärförmågan, förflyttningen minskas till en tredjedel (/3) om Belastningen är mellan två och tre gånger Bärförmågan och minskas till en fjärdedel (/4) om Belastningen är mellan tre och så vidare. Observera att det kan hända att rollpersonen måste använda sig av ett mer påfrestande förflyttningssätt för att överhuvudtaget komma framåt – detta kan inträffa om förflyttningen delas (och avrundas nedåt) så mycket att just det förflyttningssättet blir noll meter per runda.

Svårigheten att använda färdigheter och attribut ökar inte i samma takt som Utmattning stiger och Förflyttningen reduceras. Inte förrän rollpersonens Belastning överskrider dubbla Bärförmågan så blir alla svårighetsslag en nivå svårare (+Ob1T6). Om Belastningen överskrider fyrdubbla Bärförmågan så blir alla svårigheter två nivåer svårare (+Ob2T6) och så vidare.

Spelledaren kan dock bestämma att vissa färdigheters svårighet ökar ännu mer än vad dessa regler säger – exempelvis för färdigheterna Hoppa, Klättra och Simma.

Se tabell 8-3 för en sammanfattning över vilka effekter överbelastning får för rollpersonen – vad det gäller ökad Utmattning, sänkt Förflyttning och Svårighetsökning för färdigheter.

Exempel:

Jacs Bärförmåga är 14. Om han bär på 11 kg utrustning är hans Belastning också 11, vilket innebär att Jac inte är överbelastad. Om han senare fyller på ryggsäcken med mat så han totalt bär på 21 kg blir hans däremot överbelastad. Eftersom Jacs är överbelastad (men Belastning inte överskrider dubbla bärförmågan) så får han ett extra (+1) utmattningspoäng per handling och att Jacs Förflyttning minskas med hälften. Däremot påverkas inte svårigheterna förrän dubbla Bärförmågan överskrids.

Belastning	Utmattning	Förflyttning	Svårighet
≤ BF	±0	× 1	±0
≤ 2 × BF	+1	/ 2	±0
≤ 3 × BF	+2	/ 3	+Ob1T6
≤ 4 × BF	+3	/ 4	+Ob1T6
≤ 5 × BF	+4	/ 5	+Ob2T6
≤ 6 × BF	+5	/ 6	+Ob2T6

Tabell 8-3: Överbelastning och dess effekter. I tabellen anges överbelastningen som förhållande mellan Belastning och Bärförmågan (BF).

Grymt överbelastad [Frivillig regel]

Om spelledaren tycker att rollpersonen är alldeles för överbelastad kan spelledaren kräva ett lyckat RÖR slag för att rollpersonen inte skall snubbla eller falla omkull. Svårigheten för detta slag sätts lämpligen lika hög som den svårighetsökning som erhålls från Överbelastning.

Exempel:

Jac får för sig att utöver alla annan packning bära med sig en säck mjöl som väger 40 kg. Detta innebär att Jacs belastning stiger till 61 kg, vilket är mer än fyra gånger Bärförmågan (men lägre än fem gånger Bärförmågan). Detta innebär att Jac får fyra extra 8+4) utmattningspoäng för varje handling, att hans Förflyttning minskar till en femtedel samt att Jac får två nivåer svårare på alla slag. För att hålla balansen bestämmer spelledaren att Jac nu måste slå ett lätt slag (Ob2T6) mot RÖR.

LÄNGRE RESOR

Detta avsnitt beskriver de regler som gäller i samband med längre fotmarscher, ritter eller resor med vagn. Reglerna syftar i huvudsak till att beskriva den Långtidsutmattning som rollpersonen (alternativt riddjuret eller dragdjuret) får beroende på färdhastighet och restid. Färdigheterna Marsch, Rida och Köra vagn som används i dessa regler beskrivs ytterligare i färdighetskapitlet på sidorna 90, 92 respektive 88.

Utmattning vid marsch

Då man färdas till fots kan man under normala omständigheter ta sig fram 36 km på 12 timmar. All marsch till fots ger upphov till långtidsutmattning. Snabbare marsch gör att man kan ta sig fram längre på kortare tid, men med högre utmattning. Det är också möjligt att forcera marschen för att ta sig fram riktigt snabbt. Tabell 8-4 anger några hastigheter som man kan gå i om man vill ta sig fram längre sträckor till fots. I tiderna för alla sorters marsch är tid för rast inräknad. Vanligt är att man tar fem till tio minuter rast per timme.

Varje dag man skall färdas längre sträckor skall ett slag för Marsch slås. Grundsvårigheten är normal (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer. Dessa svårighetsmodifikationer anges på sidan 90, där färdigheten Marsch beskrivs.

Utmattning vid ritt

Under normala omständigheter och i normal takt kan man rida 48 km på 12 timmar. Då man rider längre sträckor kommer både riddjuret och ryttaren att bli utmattad. Snabbare ritt gör det möjligt att ta sig fram längre på kortare tid, men med högre utmattning. Det är också möjligt att forcera ritten för att ta sig fram riktigt snabbt. Tabell 8-5 och 8-6 anger några hastigheter som man kan rida i med ett riddjur. I tiderna för alla sorters ritt är tid för rast inräknad. Vanligt är att man tar fem till tio minuter rast per timme.

Varje dag man skall rida längre sträckor skall ett slag för färdigheten Rida slås. Grundsvårigheten är normal (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer. Dessa svårighetsmodifikationer anges på sidan 92, där färdigheten Rida beskrivs.

Vagnskörning

Då man kör vagn under normala omständigheter kommer man köra 36 km på 12 timmar. Då man kör längre sträckor med vagn kommer både dragdjuren och passagerarna att bli utmattade. Snabbare vagnsfärd gör det möjligt att ta sig fram längre på kortare tid, men med högre utmattning. Det är också möjligt att forcera vagnsfärd för att ta sig fram riktigt snabbt. Tabell 8-7 och 8-8 anger några hastigheter som man kan framföra en vagn. I de angivna tiderna är tid för rast inräknad. Vanligt är att man tar fem till tio minuter rast per timme.

Olika vagnar har olika lastförmåga och olika antal dragdjur som krävs för att föra fram vagnen. Vad som gäller beskrivs i tabell 8-9. Lastförmågan fungerar på samma sätt som bärförmågan, fast den beräknas dock inte på samma sätt. Istället för överbelastning talar man om överlastning, men effekterna är de samma (ökad långtidsutmattning, sänkt hastighet, svårighetsökning).

Saknas ett eller fler dragdjur så minskas den maximala hastigheten dramatiskt. Spelledaren bestämmer hur mycket. Lämpligt kan vara att låta bortfallet i dragkraft stå i proportion till hastighetsminskningen. Om exempelvis hälften av dragdjuren inte används så halveras hastigheten. Dessutom kan det vara lämpligt att ge de kvarvarande dragdjuren extra långtidsutmattning.

Varje dag man skall färdas längre sträckor med vagn och dragdjur skall ett slag för färdigheten Köra vagn slås. Grundsvårigheten är i normala (Ob3T6), men kan modifieras i ett antal olika situationer. Dessa svårighetsmodifikationer anges på sidan 88, där färdigheten Köra vagn beskrivs.

Effekten av slag för resor

Lyckas slaget kommer man den önskade sträckan utan att något missöde inträffar. Långtidsutmattning ökar dock beroende på vilken typ av marsch som genomfördes (se respektive tabell). Observera att långtidsutmattning kan bli högre om överbelastning förekommer (se regler om belastning).

Misslyckas slaget så blir dagsetappen kortare än tänkt. Den maximala restiden minskas med en timme per poäng negativ effekt som slaget fick. Naturligtvis kan restiden aldrig bli negativ. Dessutom kommer rollpersonen att få lättare blessyrer som gör nästa dags eventuella resa en nivå svårare (+Ob1T6). Dessa lätta blessyr försvinner efter ett dygns uppehåll från resan.

Ett perfekt slag gör att långtidsutmattningen halveras. Ett fummel innebär dels att man inte orkar resa lika lång tid (se effekten av ett misslyckat slag) och dels att riddjuret, dragdjuret eller den marscherande skadar sig. Dessutom erhålls Ob1T6 poäng Trauma och måste dessutom slå både chockslag och dödsslag.

Förflyttar man sig i grupp kommer man alltid så långt som den i gruppen som slog sämst (bland alla involverade, även riddjur och dragdjur), om man inte vill lämna någon bakom sig och därmed splittra gruppen.

Det är självklart möjligt att försöka resa längre än den grundläggande sträckan. Man gör då helt enkelt ett nytt slag. Observera att svårigheten för detta slag ökar beroende på den utmattning som erhållits från den ordinarie restiden.

Exempel:

Tzorcelan och Jac måste snabbt ta sig från Rampor till Camard för att varna köpmannen Belrusnagg Ockerman att hans konkurrent har anlitat en ökänd lönnmördare för att ytterligare förvärra ett handelskrig mellan Västmark och Asharien. Då de båda effektivt förhindrats att ta sjövägen tvingas de ta vägen över Khazimbergen. Efter ett överfall i bergen av frakktiraker har sällskapet tyvärr blivit av med sina hästar. I början av dagen skall både Jac och Tzorcelan slå varsitt Marsch-slag. De båda kommer över ens om att de måste förflytta sig så fort som möjligt och beslutar sig för att 'forcera marschen'. Tzorcelan har Marsch 10 och Jac har Marsch 14. Terrängen är stenig (+Ob1T6), men det

finns en stig (–Ob1T6) vilket innebär att den grundläggande svårigheten på Ob3T6 inte förändras. Tzorcelan lyckas med slaget genom att slå 7 och Jac misslyckas genom att slå 16 (effekt –2). Det betyder att efter ungefär 40 km får Jac skavsår och kan inte fortsätta. Skavsåren kommer också att innebära att alla framtida Marsch-slag för förflyttning blir Ob1T6 svårare, tills det att skavsåren är läkta, vilket tar ca en dag med vila. Jacs Långtidsutmattning blir 40 istället för 50 eftersom Jac bara marscherar 8 timmar istället för 10 timmar. Tzorcelan beslutar sig för att fortsätta utan Jac. Han har kommit 50 km på sitt första slag och fått 50 poäng i utmattning. Tzorcelan slänger i sig en snabb måltid och lägger sig och sover i sex timmar. Detta gör att han återhämtar 6×5=30 poäng Långtidsutmattning. I utmattningssektionen finns nu fortfarande av 20 vertikala streck – Tzorcelan är inte särskilt pigg efter den alltför korta viloperioden. Tzorcelan fortsätter därefter med marschen, vilket gör att han tvingas slå ett nytt Marsch-slag med en grundsvårighet på Ob3T6 som modifieras med +Ob1T6 eftersom den tredje raden i utmattningssektionen fortfarande innehåller vertikala streck. Detta slag på Ob4T6 fumlas och effekten blev –8, vilket medför att Tzorcelan bara orkar gå i två timmar (istället för tio) – motsvarande 10 km. Han får nu ytterligare 10 poäng Långtidsutmattning, elaka skavsår och Ob1T6 poäng Trauma. Tzorcelan klarar som tur är både Chockslaget och Dödsslaget, så skadan var nog bara en stukad vrist eller liknande.

Typ av fotmarsch	Hastighet	Långtidsutmattning	Max restid	Max sträcka
Normal	3 km/h	3 streck per timme*	12 timmar	36 km
Snabb marsch	4 km/h	4 streck per timme*	11 timmar	44 km
Forcerad marsch	5 km/h	5 streck per timme*	10 timmar	50 km
* Observera att man får extra utmattning om man är överbelastad.				

Tabell 8-4: Långtidsutmattning vid fotmarsch. I tabellen anges även hastighet, max restid och max sträcka för olika typer av fotmarsch.

Typ av ritt	Hastighet	Ryttarens Långtidsutmattning	Max restid	Maxsträcka
Normal	4 km/h	1 streck per timme	12 timmar	48 km
Snabb ritt	8 km/h	2 streck per timme	10 timmar	80 km
Forcerad ritt	15 km/h	3 streck per timme	8 timmar	120 km
Galopp	30 km/h	5 streck per timme	1 timmar	30 km

Tabell 8-5: Ryttarens Långtidsutmattning vid ritt. I tabellen anges även hastighet, max restid och max sträcka för olika typer av ritt.

Typ av ritt	Hastighet	Riddjurets Långtidsutmattning	Max restid	Max sträcka
Normal	4 km/h	3 streck per timme**	12 timmar	48 km
Snabb ritt	8 km/h	5 streck per timme**	10 timmar	80 km
Forcerad ritt	15 km/h	7 streck per timme**	8 timmar	120 km
Galopp	30 km/h*	1 streck per minut**	1 timmar	30 km
* Riddjuret får automatiskt Ob2T6 i Trauma om Rida-slaget misslyckas. ** Observera att riddjuret får extra utmattning om det är överbelastat.				

Tabell 8-6: Riddjurets Långtidsutmattning vid ritt. I tabellen anges även hastighet, max restid och max sträcka för olika typer av ritt.

Typ av vagnskörning	Hastighet	Resenärens Långtidsutmattning	Max restid	Max sträcka
Normal körning	3 km/h	1 streck per timme	12 timmar	36 km
Snabb körning	5 km/h	2 streck per timme	10 timmar	50 km
Forcerad körning	10 km/h	3 streck per timme	8 timmar	80 km

Tabell 8-7: Resenärens Långtidsutmattning vid vagnskörning. I tabellen anges även hastighet, max restid och max sträcka.

Typ av vagnskörning	Hastighet	Dragdjurets Långtidsutmattning	Max restid	Max sträcka
Normal körning	3 km/h	3 streck per timme*	12 timmar	36 km
Snabb körning	5 km/h	5 streck per timme*	10 timmar	50 km
Forcerad körning	10 km/h	7 streck per timme*	8 timmar	80 km
* Observera att dragdjuret får extra utmattning om vagnen är överbelastad.				

Tabell 8-8: Dragdjurets Långtidsutmattning vid vagnskörning. I tabellen anges även hastighet, max restid och max sträcka.

Typ av vagn	Antal dragdjur	Lastförmåga*
Släde (på snö eller is)	1	200 kg
Tvåhjulig kärra	1	200 kg
Fyrhjulig vagn	2	400 kg
Stor fyrhjulig vagn	4	800 kg
* I denna lastförmåga skall förare och passagerar ingå. Lastförmågan avser den vikt som kan lastas innan dragdjuren blir 'överbelastade'.		

Tabell 8-9: Lastförmåga och antal dragdjur som krävs för olika vagnstyper och slädar. Lastförmågan fungerar på samma sätt som rollpersonens Bärförmåga – vilket innebär att man alltså kan lasta mer än vagnens Lastförmåga.

SÖMNBRIST

Sömnbrist får man när man varit vaken i mer än 16 timmar. En person med sömnbrist tenderar att somna om det inte finns något som håller personen vaken. Det kanske största bekymret då man lider av sömnbrist är att man inte kan återhämta någon långtidsutmattning om man inte lägger sig för att sova. För att bli av med sömnbrist behöver rollpersonen sova ordentligt.

Sömnbrist

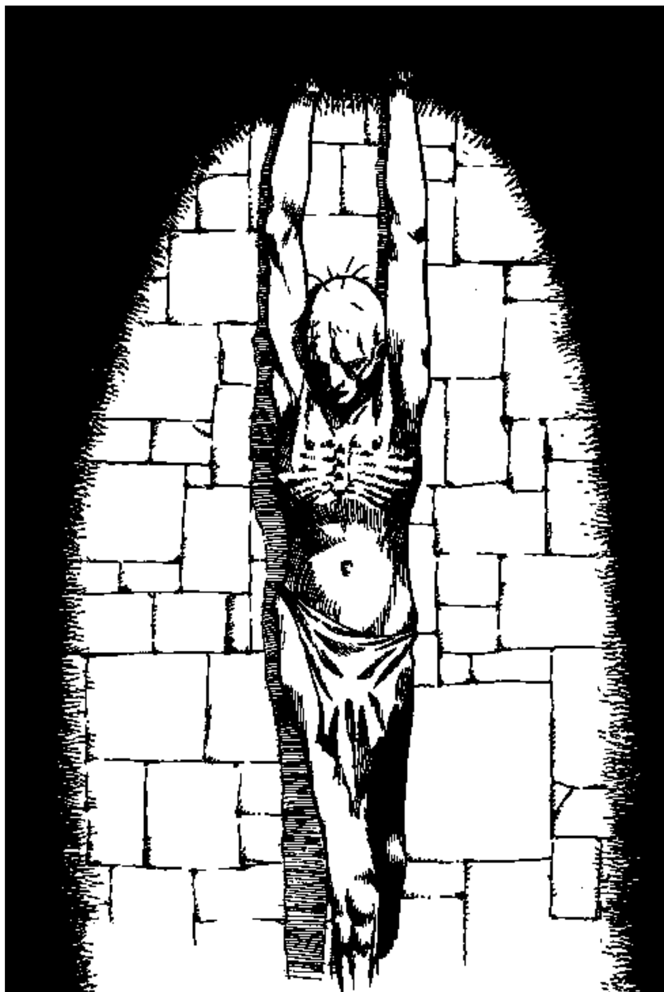
Sömnbrist får man när man varit vaken i mer än 16 timmar. Varje timme som man håller sig vaken efter denna tid ger etnpoäng (+1) Långtidsutmattning.

Det kanske största bekymret då man lider av sömnbrist är att man inte kan återhämta någon långtidsutmattning om man inte lägger sig för att sova. Detta stopp för återhämtning gäller långtidsutmattning från alla källor.

För att bli av med sömnbrist behöver rollpersonen sova ordentligt. Detta kan ske genom en sova en längre tid – vanligtvis mellan åtta och tio timmar.

Sover man bara sex till sju timmar kommer återhämtningstakten för Långtidsutmattning halveras den följande dagen (nästföljande dygn påverkas inte).

Sover man ännu kortare pass så ger varje timmes sömn möjlighet till ytterligare två timmars vakenhet utan att rollpersonen får mer sömnbrist (observera att denna regel bara fördröjer sömnbristen tillfälligt).



En person med sömnbrist tenderar att somna om det inte finns något som håller personen vaken. Detta gäller även om rollpersonen vill hålla sig vaken. Det kan vara lämpligt att slå slag mot VIL varje timme för att se om en rollpersonen med sömnbrist somnar. Svårigheten för detta VIL-slag baseras på den svårighet rollpersonen får från Utmattningssektionen. Eventuellt kan VIL-slaget modifieras enligt tabell 8-10.

Situation	Svårighet att hålla sig vaken
Grundsvårighet	Utmattning*
Rör sig	–Ob2T6
Står upp	–Ob1T6
Sitter ner utan att göra något	+Ob1T6
Ligger ner och vilar	+Ob2T6

* Avser den svårighet som anges i utmatningssektionen.

Tabell 8-10: Svårighet att hålla sig vaken.

Exempel:

Jac har under en tämligen blöt kväll i Jarla slagit vad med Kharzim att Jac minsann kan vara vaken i 48 timmar utan problem! Kharzim log när Jac yppade detta och satte genast emot 10 silvermynt. Morgonen därpå påminner Kharzim den bakrusige Jac om vadet och Jac ser förfärat på dvärgen, men lovar att ställa upp – han vill ju inte automatiskt förlora 10 silvermynt!

Jac har VIL 13 och sju utmattningskolumner (UK). Efter en rejäl måltid sätter sig Jac vid skänkrummets stora öppna spis, med Kharzim och Tzorcelan (som också har slagit vad – mot Jac!). Tzorcelan och Kharzim kommer i skift att övervaka Jac, så att han inte fuskar.

De första 16 timmarna är inga problem för Jac, utan han sitter och berättar samma historier för dvärgen och tempelriddaren om och om igen – det vill säga när han inte äter, stöter på den rodnande barflickan eller spelar ett parti Tazum med Tzorcelan.

Efter ytterligare 15 timmar når Jac slutligen svårighet Ob1T6 på Utmattningssektionen och slår ett VIL-slag, som lyckas. Jac börjar gnugga sig ögonen och överväger nästan att ta sig en öl. Men när han ser den triumferande dvärgen vid andra sidan bordet skärper han till sig och slår den tanken ur sin trötta skalle. Jac klarar alla slag på svårighet Ob1T6 och ytterligare sex timmar förflyter. Jac har nu varit uppe 37 timmar.

Nästa timme når Långtidsutmattningen Ob2T6 i svårighet. Jac klarar av tre slag (ytterligare tre timmar) innan han slutligen misslyckas med VIL-slaget och faller snarkande ihop över bordet – drömmande om vad han skall göra med pengarna han vinner på vadet…

KÖLD & NEDKYLNING

När rollpersonen utsätts för kyla finns det risk att rollpersonen kan bli allvarligt nedkyld. För att undvika att rollpersonen skall bli nedkyld måste man slå ett TÅL-slag för att undvika att rollpersonen skall bli nedkyld. Nedkylning medför att kroppens rörelseförmåga begränsas, samtidigt som den psykiska skärpan och styrkan försvinner. Har rollpersonen väl blivit nedkyld så kommer dennes långtidsutmattning att börja öka. Dessutom riskerar rollpersonen att få förfrysningsskador.

Nedkylning

För att undvika att rollpersonen skall bli nedkyld måste man slå ett TÅL-slag för varje timme som går. Svårigheten för slaget beror på temperatur, kyla, vind, kroppsansträngning och kläder – exakt vad som gäller anges i tabell 8-11, 8-12, 8-13 och 8-14.

Nedkylning medför att kroppens rörelseförmåga begränsas, samtidigt som den psykiska skärpan försvinner. Speltekniskt medför nedkylning dels att ingen Långtidsutmattning återhämtas och dels att rollpersonen får Ob1T6 poäng Långtidsutmattning varje period – vanligtvis varje timme (för mer info om periodens längd – se regeln Bitande kyla).

Lufttemperatur	Risk för nedkylning	
+10°C	Ob1T6	
+5°C	Ob2T6	
+0°C	Ob3T6	
–5°C	Ob4T6	
–10°C	Ob5T6	
–15°C	Ob6T6	
–20°C	Ob7T6	
–25°C	Ob8T6	
–30°C	Ob9T6	osv...

Tabell 8-11: Lufttemperatur och risk för nedkylning.

Vind	Modifikation
Kraftig vind (>9m/s)	+Ob1T6
Mycket kraftig vind (>15m/s)	+Ob2T6
Vindtäta kläder	–Ob1T6*

* Denna modifikation får bara användas om någon av de övriga två vindmodifikationerna används.

Tabell 8-12: Vindens inverkan på risken för nedkylning.

Aktivitet	Modifikation
Helt stilla	+Ob1T6
Mycket kraftig kroppsansträngning	–Ob1T6

Tabell 8-13: Fysiska aktiviteters inverkan på risken för nedkylning.

Kläder	Modifikation*
Blöta kläder	+Ob2T6
Inga kläder	–
Lätta kläder	–Ob1T6
Varma kläder	–Ob2T6
Varm mössa	–Ob1T6
Varma handskar	–Ob1T6
Varma kängor/stövlar	–Ob1T6

* Dessa modifikationer är kumulativa och kan adderas fritt.

Tabell 8-14: Kläders inverkan på risken för nedkylning.

Förfrysning

Då rollpersonens utmattning börjar öka på grund av nedkylning (till tre eller flera rader i Utmattningssektionen) måste man slå extra TÅL-slag. Svårigheten för dessa TÅL-slag baseras på den svårighet man får från Utmattningssektionen. Misslyckas slaget får rollpersonen en poäng (+1) Trauma som symboliserar förfrysningsskador. Naturligtvis måste en rollperson som får Trauma slå både Dödslag och Chockslag på normalt sätt.

Bitande kyla

Om chansen för nedkylning är "löjligt hög" – svårare än mycket svår (mer än Ob5T6) – så dubbleras antalet slag för varje tärningsreducering (–Ob1T6) av svårigheten. Reducera aldrig svårigheten till mindre än mycket svårt (Ob5T6). Se tabell 8-15 för en sammanfattning.

Observera att denna regel gäller både för de TÅL-slag man gör för att se om man blir nedkyld och för TÅL-slag man gör för att se om man får Trauma. Observera vidare att rollpersonen får höjd Långtidsutmattning en gång varje period. Så om periodlängden halveras så får rollpersonen Långtidsutmattning snabbare.

Svårighet	Period och ändrad svårighet	
Ob1T6	1 timme och Ob1T6	
Ob2T6	1 timme och Ob2T6	
Ob3T6	1 timme och Ob3T6	
Ob4T6	1 timme och Ob4T6	
Ob5T6	1 timme och Ob5T6	
Ob6T6	30 minuter och Ob5T6	
Ob7T6	15 minuter och Ob5T6	
Ob8T6	7,5 minuter och Ob5T6	osv...

Tabell 8-15: Bitande kyla. Kortare intervall istället för högre svårighet.

Återfå kroppsvärmen

För att återfå kroppsvärmen räcker det att man lyckas med ett TÅL-slag (det slag som används för att se om man drabbas av nedkylning). Observera att den regeln 'Bitande kyla' inte får användas då man försöker återfå kroppsvärmen – alltså bara ett försök per timme.

Köldchock [Frivillig regel]

Om en nedkyld rollperson läggs oskyddad (utan filtar och kläder) i ett rum som är mycket varmt (mer än 20°C) så strömmar allt det nedkylda blodet i armar och ben in till dom vitala organen och offret måste slå ett speciellt Dödslag. Dödslagets svårighet modifieras dessutom med svårighetsmodifikationen

från Utmattningssektionen (observera att detta är det enda undantaget till reglerna om Dödsslag).

En rollperson som lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot färdigheten Överlevnad känner till farorna med köldchock.

Kalla dopp

Då rollpersonen befinner sig nedsänkt i kallvatten fås grundsvårigheten för TÅL-slaget från tabellen för vattentemperatur (tabell 8-16). Periodens längd är inte längre en timme utan 10 minuter. Naturligtvis bör regeln om 'Bitande kyla' användas. Modifikationen för blöta kläder används inte – likaså används inte modifikationerna för vind. I övrigt kan alla modifikationer användas. Tänk på att vatten aldrig kan bli kallare än 0°C – blir det kallare så fryser vattnet till is.

Vattentemperatur	Risk för nedkylning*
+15°C	Ob1T6
+10°C	Ob4T6
+5°C	Ob8T6
+0°C	Ob12T6

* Periodens längd är 10 minuter istället för en timme. Använd övriga modifikationer från de som gäller för nedkylning i kall luft – undantaget blöta kläder och de modifikationer som man får från vind.

Tabell 8-16: Risk för nedkylning vid kalla dopp.

Exempel:

Jac Vobar är i Khazimbergen under vintern för att pimpla fisk på en avsides belägen sjö. Jac har på sig vinterkläder, med mössa och rejäla stövlar (total modifikation –Ob4T6). Det är ungefär fem minusgrader i luften och det är mer eller mindre vindstilla. Detta gör att Jac inte får någon nedkylning överhuvudtaget (+Ob4T6 från temperaturen, –Ob4T6 för bra klädsel). Jac börjar så smått att fiska och det går ganska bra – han får upp ett par rejäla isgäddor. Under den timme (grundperioden för nedkylning i luften) som går räknas Jac som helt stillasittande så svårigheten för nedkylningen ökar därför en nivå (+Ob1T6) till mycket lätt (Ob1T6). Slaget lyckas så Jac blir inte nedkyld. Jac börjar bli hungrig och reser sig för att gå iväg mot stranden och där göra upp en eld. När han reser sig har han ett ljud och uppfattar för sent att isen brister under honom! Jac faller i det nästan nollgradiga vattnet med ett förvånat skrik. Grundperioden för nedkylning är 10 minuter för vatten. Svårigheten för TÅL-slaget blir i grund Ob12T6 på grund av nollgradigt vatten, men minskas dock av kläderna med –Ob4T6 och av Jacs livliga ansträngningar att komma ur vaken med ytterligare –Ob1T6. Totala svårigheten blir Ob7T6. Enligt regeln om 'Bitande kyla' halveras perioden (10 minuter) två gånger till 2,5 minuter och svårigheten minskas till Ob5T6. Efter en massa strul lyckas Jac efter 5 minuter ta sig upp ur vaken. Han har då missat båda sina TÅL-slag och har fått hela 15 poäng (resultatet av Ob1T6+Ob1T6) Långtidsutmattning. Jac springer snabbt tillbaka mot stranden där han snabbt tänder en eld och byter om till varma kläder. Spelledaren säger att Jac skall slå igen eftersom det tog tid att springa över isen. Svårigheten blir Ob4T6 på grund av temperaturen, –Ob4T6 på grund av kläderna, +Ob2T6 på grund av att kläderna är blöta, det vill säga totalt Ob2T6. Slaget misslyckas och Jac får ytterligare 2 poäng (resultatet av Ob1T6) i Långtidsutmattning. Eftersom Jac nu har fått en svårighet från Utmattningssektionen på Ob1T6 så är svårigheten för att undvika att förfrysa någon del av kroppen är Ob1T6 – detta slag blir lägre än TÅL och Jac underviker förfrysning. Huttrande får Jac igång elden samtidigt som han förbannar sin otur och isgäddorna som försvann i vaken…



HUNGER & SVÄLT

Hunger, svält och undernäring är en av de största dödsorsakerna i Mundana. En normal rollperson – exempelvis en människa, alv, dvärg och tirak – måste äta tillräckligt med mat varje dag. I normala fall klarar sig en rollperson en hel dag utan att äta. Om rollpersonen är utan mat mer än en dag så kommer rollpersonen börja svälta.

Svält

Om rollpersonen inte äter på ett helt dygn kommer rollpersonen att börja svälta – detta ger Ob1T6 poäng Långtidsutmattning per dygn utan mat.

En rollpersonen som svälter måste dessutom dagligen slå ett TÅL-slag för att inte få ett poäng (+1) Trauma. Svårigheten för TÅL-slaget baseras på den svårighet som rollpersonen får från sin Utmattningssektion (slaget modifieras inte av några andra förhållanden). Dessutom måste man i vanlig ordning slå både Dödsslag och Chockslag då rollpersonen får mer Trauma.

Ett annat stort bekymmer då man svälter är man inte kan återhämta Trauma eller någon form av Långtidsutmattning. Stoppet för återhämtning av långtidsutmattning gäller långtidsutmattning från alla källor.

Exempel:

Maxander den Magnifike har blivit strandsatt på en öde ö efter en sjöresa tillbaka från den okända ön Luberos. Det var endast Maxander som överlevde skeppsbrottet och tyvärr har han ingen proviant. Även om Maxander har haft turen att hitta en liten färskvattenkälla på den klippiga ön, så kommer ha snart att börja svälta.

Maxander har TÅL 13 och sex kolumner i Utmattningssektionen. Den första dagen händer ingenting eftersom det inte var så länge sedan han åt. Varje dag som går får Maxander Ob1T6 poäng Långtidsutmattning. Efter fyra dagar har Maxander 14 poäng långtidsutmattning och har därför precis fått +Ob1T6 i svårighetsökning från sin Utmattningssektion. Han måste nu börja slå TÅL-slag för att inte få Trauma. Det första slaget är alltså mycket lätt (Ob1T6). Slaget blir under TÅL. Även under de två nästföljande dagarna lyckas slagen.

Den sjunde dagen så har Maxander fått totalt 27 poäng Långtidsutmattning (svårigheten ökar nu till Ob2T6). Detta slag blir 14 vilket innebär att Maxander får ett poäng Trauma – som inte läker sig förrän Maxander får mat igen. Den nästa dagen så lyckas TÅL-slaget.

Dagen därpå (dag nio) så har Maxander fått totalt 37 poäng Långtidsutmattning. TÅL-slaget är nu normalsvårt och Maxander börjar bli allt mer desperat (och hungrig). Denna dag lyckas han få syn på ett fartyg på horisonten (svårigheten för SYN ökade med +Ob3T6). Han gör upp en eld (+Ob3T6 i svårighet) och fartyget får syn på honom.

Det visar sig att Maxander både har tur och otur. Han får visserligen mat ombord på skeppet, men skeppets besättning visade sig tillhöra de fruktade tirakiska piraterna från Takalorr…



TÖRST

En normal rollperson – exempelvis en människa, alv, dvärg och tirak – behöver få i sig minst två liter vatten per dygn. Av detta vätskebehov får kan man dock få en stor del tillfredsställt genom den mat man äter. Värme och ansträngning kan öka vätskebehovet dramatiskt. Under normala omständigheter kan man dock klara sig i ett dygn utan vatten, men värme och ansträngning kan minskar denna tid.

Vätskebehov

Om rollpersonen inte dricker motsvarande sitt vätskebehov inom denna tid kommer rollpersonen att drabbas av uttorkning. Se tabell 8-17 för exakta tider och data. Effekten av uttorkning är att rollpersonen får en poäng (+1) Långtidsutmattning per timme som går (värme och ansträngning kan dock öka denna utmattningsförlust).

Varje timme som rollpersonen lider av uttorkning måste man dessutom slå ett TÅL-slag för att rollpersonen inte skall få två (+2) poäng Trauma. Svårigheten för TÅL-slaget baseras på den svårighet som rollpersonen får från Utmattningssektion (slaget modifieras inte av några andra förhållanden). Dessutom måste man i vanlig ordning slå både Dödsslag och Chockslag då rollpersonen får mer Trauma.

Ett annat stort bekymmer då man lider av vätskebrist är man inte kan återhämta Trauma eller någon form av Långtidsutmattning om man inte återställer vätskebalansen. Stoppet för återhämtning av långtidsutmattning gäller långtidsutmattning från alla källor.

Omständighet	Vätska*	Tid**	Utmattning***
Normal värme	2 liter	24 h	+1
Mycket varmt	3 liter	12 h	+2
Extrem hetta	4 liter	6 h	+3
Fysisk ansträngning	×2	×0,5	+1 extra

* Avser rollpersonens vätskebehov.
** Avser tid innan uttorkning.
*** Avser Långtidsutmattning per timme.

Tabell 8-17: Rollpersonens vätskebehov, tid innan rollpersonen drabbas av uttorkning, samt förlust av Långtidsutmattning.

Exempel:

Maxander den Magnifike är på expedition i ökenlandet Tarkas då hans kamelförare en mörk natt tar alla djuren och all packning – inklusive hela vattenförrådet.

Då morgonen gryr och ökensanden börjar hettas upp inser Maxander i vilken knipa han befinner sig. Han beslutar sig för att stanna på platsen för att spara sina krafter. Under dagen är det extremt hett i Tarkas.

id middagstid (efter sex timmar) börjar Maxander därför känna de första tecknen på uttorkning. Efter fem timmar har Maxander fått 15 poäng Långtidsutmattning (detta ger en svårighet på Ob1T6). Han slår TÅL-slaget och lyckas undvika att få Trauma. Även nästa timme lyckas TÅL-slaget.

Vid sextiden går solen ner i väster. Maxander skall nu klara sig genom natten. Han får nu bara ett (1) poäng Långtidsutmattning i timmen (eftersom det snabbt blir svalare). En timme efter midnatt har han fått totalt 25 poäng Långtidsutmattning (svårighet Ob2T6).

Då morgonen gryr så har han fått totalt 30 poäng. Han har under natten missat ett TÅL-slag med Ob1T6 och två stycken TÅL-slag med Ob2T6. Han har nu sex (6) poäng Trauma. Fram till middagstid ökar hans Långtidsutmattning till 48 och han missar ytterligare två TÅL-slag. Maxander har nu 10 poäng Trauma och har lyckats med två Dödsslag och två Chockslag (mycket lätta slag).

Då situationen nu har börjat se riktigt kritisk ut som blir dock Maxander som ett under räddad av en karavan med mûhadinska handelsmän. De ger honom (naturligtvis mot en rejäl betalning) både vatten och ett riddjur.



ALKOHOLPÅVERKNING

När man dricker alkoholhaltiga drycker får man Långtidsutmattning som appliceras på rollpersonens utmattningssektion, precis som vanligt. Effekterna är också de samma – med andra ord får en rollperson med mycket utmattning från fylla svårare att utföra handlingar med hjälp av färdigheter och attribut.

Alkoholhaltiga drycker

Olika drycker är givetvis olika starka, beroende på hur hög alkoholhalt drycken har. I tabell 8-18, 8-19 och 8-20 finns angivet hur många poäng Långtidsutmattning som rollpersonen får från olika drycker. Observera att storleken på dryckeskärlen skiljer sig för öl, vin och sprit.

Öl (sejdel, 1/2 liter)	Långtidsutmattning
Svagöl	3
Missleöl	4
Öl	5
Mjöd	6
Kvasr (dvärgaöl)	8

Tabell 8-18: Alkoholstyrka för öl mätt i Långtidsutmattning.

Vin (glas, 25 cl)	Långtidsutmattning
Svagt vin	3
Cimanivin (rött alviskt vin)	4
Vanligt vin (rött eller vitt)	5
Starkvin (rött)	8

Tabell 8-19: Alkoholstyrka för vin mätt i Långtidsutmattning.

Sprit (jungfru, 8 cl)	Långtidsutmattning
Portvin	3
Brännvin	5
Plamm (tirakbrännvin)	6
Svarta Draken	8

Tabell 8-20: Alkoholstyrka för sprit mätt i Långtidsutmattning.

För att se hur pass berusad en rollperson blir skall slag för Supa slås varje gång ett dryckeskärl med alkoholhaltig dryck intas. Man behöver dock inte slå slag mot Supa om svårighetsslaget inte innehåller några Ob-tärningar. Detta kan förkomma i vissa fall, då bara ett fåtal utmattningsrader är påbörjade eller då man har modifikationer som gör det lättare att lyckas med Supa-slaget.

Situation	Modifikation
Grundsvårighet	Utmattning*
Klen kroppsbyggnad	+Ob2T6
Svag kroppsbyggnad	+Ob1T6
Kraftig kroppsbyggnad	–Ob1T6
Massiv kroppsbyggnad	–Ob2T6
Dricker på fastande mage	+Ob1T6
Dvärg	–Ob1T6
Tirak	–Ob1T6
Människokvinna	+Ob1T6
Barn	+Ob1T6

* Avser den svårighet som anges i utmatningssektionen.

Tabell 8-21: Svårighet för slag mot färdigheten Supa.

Svårigheten för detta slag sätts lämpligen lika hög som den svårighetsökning som erhålls från utmattningssektionen. Utöver detta modifieras svårigheten beroende på en rad omständigheter som anges i tabell 8-21.

Exempel:
En klent byggd kvinna (med 6 utmattningskolumner) som dricker sin första öl på fastande mage får en Supa-svårighet på Ob4T6 (Ob0T6 från tidigare utmattning + Ob2T6 för klen kroppsbyggnad + Ob1T6 för fastande mage + Ob1T6 för att personen är människokvinna).

Lyckas slaget har rollpersonen ännu inte nått gränsen utan kan fortsätta dricka med glatt humör. Rollpersonen blir visserligen fullare och fullare men är på gott humör och känner sig i högform. Lyckas slaget perfekt får man ingen långtidsutmattning från den sista supen. Rollpersonen är i total högform.

Om slaget däremot misslyckas kommer rollpersonen att känna att ”gränsen är överskriden” och ett nytt slag skall slås mot TÅL, med samma grundsvårighet som för Supa, *utan* några som helst modifikationer, dock lägst Ob1T6. Misslyckas även detta svimmar rollpersonen och sover i Ob1T6 timmar. Lyckas däremot TÅL-slaget så händer olika saker beroende på vilken effekt slaget fick. Exakt vad som händer anges i tabell 8-22. Om man fumlar ett Supa-slag så får man inte ens chansen att slå ett TÅL-slag.

Effekt*	Typ av redlöshet
0	Rollpersonen känner att något inte står rätt till och har Ob1T6 rundor på sig att förflytta sig innan rollpersonen spyr. Därefter tycker rollpersonen synd om sig själv och är passiv under Ob1T6×10 minuter, helst på något tyst ställe.
1	Rollpersonen för förnimmelser av uppror i magtrakten och har Ob1T6 minuter på sig att förflytta sig till något diskret ställe innan maginnehållet kommer upp. Rollpersonen kommer därefter att må något bättre och beslutar sig för att vila under Ob1T6×5 minuter
2	Rollpersonen mår med ens inte bra och känner att han kommer att kräkas inom kort, närmare bestämt om Ob2T6 minuter. Efter incidenten mår rollpersonen bra igen.
3	Rollpersonen blir med plötsligt väldigt trött och stapplar iväg en bit för att få lite luft – det är så skönt att rollpersonen stannar kvar under Ob1T6 minuter.
4+	Rollpersonen blir passiv under Ob1T6 rundor och funderar på livet med händerna i huvudet. Efter det att tiden har fortlöpt känner han sig bättre och kan återgå till att festa!

* Effekten av ett lyckat slag mot TÅL (då Supa har misslyckas).

Tabell 8-22: Redlöshetstabellen.

Tillnyktring

Efter det att rollpersonen slutar upp med att dricka kommer bakruset som yttrar sig till exempel i att rollpersonen mår "visset", har "blyhuva", är "lättirriterad" eller "hatar solen". Långtidsutmattning från fylla återhämtas precis som vanlig Långtidsutmattning, dvs ett poäng (1) var tolfte minut eller fem poäng (5) på en timme. Kom ihåg att markera Långtidsutmattning med ett vertikalt streck istället för ett kryss.

Exempel:

Jac Vobar är i Tiban och festar tillsammans med sin vän Tzorcelan. Jac har Supa 10, TÅL 15 och VIL 13. Detta ger sju (7) kolumner med utmattningsrutor i utmattningssektionen, vilket gör att Jac får svårighetsökningar vid 15, 29, 43, 58 antal vertikala streck i utmattningssektionen.

Jac har för närvarande 38 vertikala streck i utmattningssektionen (han har redan druckit fyra sejdlar öl och tre snapsar Plammbrännvin). Svårighetsökning på grund av fylla är alltså +Ob2T6. Jac beställer in ytterligare en öl och tänker på alla misslyckade förförelser under kvällen. Hans utmattning höjs nu till 43 streck och når en ny rad på utmattningssektionen som ger +Ob3T6 i svårighet.

Jac måste nu klara ett slag mot Supa, med svårigheten Ob3T6 (från utmattningssektionen). Slaget lyckas. Efter ett par minuters intensivt spanande ser Jac en vacker blond och, framför allt, välskapt kvinna vid ett bord. Jac beslutar sig givetvis för att styrka sig med en sista snaps plammbrännvin och sedan gå över till flickan för att... eh... samtala lite med henne! Hans utmattning höjs till 49 streck utan att nå en ny rad på utmattningssektionen.

Även denna gång skall Jac slå ett slag mot Supa med Ob3T6. Slaget misslyckas och Jac känner att det inte var så käckt att ta den siste snapsen. Han slår ett TÅL-slag med Ob3T6. Slagets resultat blir resultatet på 13 – ett lyckat slag med effekt två (2). På tabellen för redlöshet innebär effekt 2 att Jac med börjar må dåligt och att han kommer att spy om Ob2T6 minuter. Jac känner sig därför manad att byta kurs från flickan mot dörren. Väl ute ragglar han in bakom ett par tunnor i en gränd och spyr efter fyra (resultatet av Ob2T6) minuter. Jac mår bättre man sätter sig tungt på en av tunnorna och filosoferar med stjärnorna och pratar lite om livets problem med en råtta under – därefter beslutar sig Jac för att dra sig hemåt. Med vingliga steg når han värdshuset och stupar ned i sängen.

Det kommer nu att ta knappt tio timmar (49 streck utmattning) innan han är helt återställd – tiden mäts från och med det att första supen slank ned i Jacs mage. När Jac sex timmar senare beger sig ned för att få lite frukost har han fortfarande +Ob1T6 på alla handlingar på grund av fyllan (19 streck kvar). Han möts av en retsam Tzorcelan som leende undrar var Jac tog vägen i går? Jac mumlar tyst något om att aldrig supa mer...

Glad i hatten [Frivillig Regel]

Varje gång en rollperson med en färdighetsnivå i Supa som överskrider 15 går förbi ett utskänkningsställe måste rollpersonen *misslyckas* med normalsvårt slag (Ob3T6) mot Supa för att inte gå in och ta sig en jävel. Fumlas slaget kommer rollpersonen att försöka bli dyngrak så fort som möjligt. Lyckas man perfekt behöver man inte slå fler slag förrän nästa dag.



Fylleri

Om rollpersonen har en hög färdighetsnivå i Supa (se tabell 8-23) innebär det att rollpersonen är mer eller mindre fyllerist. Ett upprepat nyttjande av starka drycker gör att kroppens förmågor försämras. Varje gång rollpersonen höjer sin nivå i Supa till en nivå som är 15 eller högre så måste ett eller flera slag göras på åldringstabellen (tabell 2-5).

Supa	Påverkan av attribut*
0-14	Ingen negativ effekt
15	Ett (1) slag på åldringstabellen
16	Ett (1) slag på åldringstabellen
17	Ett (1) slag på åldringstabellen
18	Två (2) slag på åldringstabellen
19	Tre (3) slag på åldringstabellen
20	Fyra (4) slag på åldringstabellen
+1	osv...

* Avser den förändring som sker då Supa höjs till den aktuella nivån. Exempelvis har en rollperson som höjt Supa från 14 till 18 slagit totalt fem (extra) slag på åldringstabellen.

Tabell 8-23: Tabellen för fylleri.

KAPITEL NIO

MAGI



Ett klot av eld växte fram ur Maxanders händer och for genom den kyliga nattluften med ett öronbedövande rytande. Efter ett ögonblick träffade det den ende kvarvarande tiraken, som slungades bakåt och fattade eld. Maxander gestikulerade med armarna och ropade främmande ord med en underlig, djup röst. Ännu ett eldklot tog form och accelererade mot tiraken som formligen upplöstes i ett spektakulärt regn av gnistor och glödande partiklar. Sedan Maxander borstat bort lite inbillat damm från sina kläder lade han armarna i kors över bröstet, höjde hakan och tittade överlägset på Drevegan och Kharzim.

”Den här gången var ni i underläge med era simpla vapen. Lyckligtvis räddades ni av mig och mina krafter”, sade han som om han inte hade sett den försvarliga samling av stupade tiraker som låg på marken framför de båda stridsmännen.

”Förvisso har du varit till stor hjälp denna natt och jag tackar dig för det, Maxander, men sann ära vinns inte med böcker och eldklot utan med vapen i strid man mot man”, svarade Kharzim.

”Du talar med den fåkunniges ord, Kharzim. Magin markerar civilisationens absoluta höjdpunkt avseende både effektivitet, visdom och social förfining”, sade Maxander med ett tonfall som om han tillrättavisade en skolpojke.

”Våra vapen må vara simpla, men de är pålitliga”, sade Drevegan. ”Förr eller senare kommer din magi att svika dig, Maxander. Tro mig, det är bara en tidsfråga innan oturen kommer.”

”Ånej! Magi handlar inte om tur, utan om kunskap och skarpsinne”, skrattade Maxander, lyckligt ovetande om det öde gudarna hade i beredskap åt honom.

MAGIREGLERNA

Mundana genomströmmas hela tiden av magisk kraft. Den finns överallt i många olika former och utan denna magiska kraft skulle världen inte kunna existera. I detta kapitel beskrivs hur man använder magiska besvärjelse och ritualer. Magisk kraft används också i religioner, men detta bruk beskrivs i ett eget kapitel.

Att lära sig magireglerna

Både spelledare och de spelare som funderar på att spela magiker bör läsa igenom och förstå magireglerna. Det första man bör läsa är hur man använder besvärjelser. Därefter är det lämpligt att fortsätta med reglerna för hur rollpersonen lär sig magi.

Lämpligt är också att lära sig lite om de aspekter som magikern använder sig av. Det är inte nödvändigt att lära sig alla aspekterna – utan bara de som rollpersonen behöver.

Det är viktigt att man lär sig de viktigaste termerna som används i magireglerna. Dessa termer finns sammanfattade i stycket med definitioner. Observera också att det inte finns någon som helst motsvarighet till 'magipoäng' eller 'PSY-poäng' i dessa magiregler.

Besvärjelser

All magi som brukas av magiker och trollkarlar utföres antingen med besvärjelser eller ritualer. Skillnaden är att ritualen tar längre tid att utföra och att den göras betydligt mer komplex. En ritual kan, till skillnad mot besvärjelser, användas för att alstra filament flera gånger i följd. Dessutom kan filament av flera olika aspekter alstras med en ritual. Ritualer kan inte improviseras utan måste vara strikt formaliserade.

Besvärjelser går mycket fortare att utföra än en ritual. Det finns två olika typer av besvärjelser: formaliserade och improviserade. Formaliserade besvärjelser är på förhand 'uträknade' och nedskrivna så spelaren eller spelledaren exakt vet vilka moment som måste utföras för att effekterna skall börja verka. Formaliserade besvärjelser är de vanligaste och samtidigt den enklaste typen.

Improviserade besvärjelser skapas för stundens behov och är inte formaliserade. Magikern kan för stundens behov alstra, transformera och väva filamenten till valfria effekter. Nackdelen är att det är svårare att lyckas och att det tar längre tid att improvisera. Improviserade besvärjelser beskrivs inte i denna regelbok. Improviserade besvärjelser beskrivs utförligt i magimodulen 'Mystik & magi'.

Ritualer

En ritual tar längre tid att utföra än en besvärjelse – å andra sidan kan den göras betydligt mer kraftfull eftersom varje handling i ritualen kan göras enklare genom att låta handlingen ta mer tid att utföra. En ritual kan, till skillnad mot besvärjelser, användas för att alstra filament flera gånger i följd (fast bara av olika aspekter). Dessutom kan filament av flera olika aspekter alstras med en ritual. Ritualer kan inte improviseras utan måste vara strikt formaliserade.

Ceremonier

En ceremoni är en speciell slags ritual som kan utföras med flera deltagare. Ceremonier utförs i princip av religioner. Ceremonin leds nästan alltid av en präst eller annan hög religös person. Mer information om ceremonier finns i kapitlet om religion. Ceremonin går ut på att be en gud om gudomlig kraft (teotropiska filament) som sedan används för att väva en eller flera effekter. Ceremonier beskrivs mer i kapitlet om religion på sidan 243.

Alkemi

Ett komplicerat och relativt vetenskapligt sätt att väva magiska effekter är att använda ett laboratorium. Alkemi används för att framställa magiska objekt, droger och andra substanser. Mer om alkemi beskrivs i regelmodulen 'Mystik & magi'.



Definitioner

I Eons magissystem används en mängd definitioner för att på ett systematiskt sätt förklara hur magireglerna fungerar. Denna sektion är avsedd dels som en inledande förklaring till de olika begreppen och dels som en referensdel. Följande definitioner är centrala för att förstå hur magisystemet fungerar:

Alstra: Att skapa ett filament. Det finns 19 olika alstra-färdigheter, en för varje aspekt, med undantag för aspekterna daimotropi och teotropi.

Aspekt: En 'typ' av eller 'källa' till magisk kraft. Det finns 21 olika aspekter.

Besvärjelse: (1) I dagligt tal; praktiskt användning av alstring, transformering och vävande av effekter. (2) En av de fyra färdigheterna som används för att väva en magisk effekt.

Borttoning: Det som inträffar då en magiker förlorar all kontakt med världen och den gudomliga skaparkraften.

Ceremoni: (1) Konsten att leda andra till att få kraft från guden, transformera och väva effekter. Används ofta i religiösa sammanhang. Beskrivs mer i kapitlet om religion. (2) Färdigheten att leda en ceremoni.

Dissipation: Det fenomen som inträffar när filament återgår till det magiska fältet i världen. Det finns både kontrollerad och okontrollerad dissipation. Okontrollerad dissipation ger hemska bieffekter.

Effekt: Ett resultat som uppnås med magi genom att väva ihop filament.

Elementarvarelse: En konstgjord varelse som består av ett av de fyra elementarkrafterna eld, jord, luft, vatten. Elementarvarelserna kallas salamander, golem, sylf respektive undin.

Filament: Magisk energi som kommer från en aspekt. Namnet filament betyder egentligen 'tråd' och syftar på den magiska 'väv' som en magiker kan åstadkomma med filamenten.

Formaliserad besvärjelse: En nedskriven och specificerad besvärjelse.

Kongelerade filament: Filament 'frusna' till fast form. Används som reservenergi vid ritualer och alkemi, för forskning och som valuta. Kan tillverkas med en speciell alkemisk process. Kallas i vissa fall även för kongelat.

Kongelat: Detsamma som ett kongelerat filament.

Kosmiska varelser: En slags magiska varelser som har sitt ursprung i någon av de tre kosmiska krafterna astrotropi, heliotropi och selenotropi. Varelserna kallas stellar, helion respektive lunion.

Magnitud: Ett mått på hur kraftfull en besvärjelse är. Beräknas som summan av det totala antal filament som effekterna förbrukar. Förluster vid transformering räknas inte in i besvärjelsens magnitud.

Qadosh: Ett mått på kontakten med det gudomliga inom en. Värdet sjunker om man råkar ut för okontrollerad dissipation.

Rang: Ett mått på hur kraftfull en demon, elementarvarelse eller en vandöd är.

Ritual: (1) En avancerad 'besvärjelse' som är strikt definierad i tillvägagångssättet. En ritual tar lång tid att utföra. (2) Färdigheten att utföra en ritual.

Räckvidd: Det maximala avstånds som en magisk effekt kan verka över. Det finns tre olika typer av räckvidder: Personlig, Beröring och Avstånd.

Tidsåtgång: Hur lång tid det tar att utföra en magisk effekt, besvärjelse, ritual eller ceremoni. Besvärjelser tar normalt en eller ett par rundor, medan ritualer och ceremonier som regel tar ett par timmar.

Transformering: (1) Konvertering av magiska filament från en aspekt till en annan aspekt. (2) Färdigheten som används för att utföra transformering i besvärjelser, ritualer, ceremonier och alkemiska processer.

Varaktighet: Hur länge en magisk effekt verkar. Det finns fyra olika varaktigheter: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent.

Väva magi: Den aktivitet som väver ihop ett eller flera magiska filament till en magisk effekt.

Övriga definitioner

Det finns även antal definititioner som refererar till regler och situationer som inte beskrivs i denna regelbok. Dessa regler och situationer kommer att beskrivas utförligt i magimodulen 'Mystik & magi'. Följande definitioner av denna typ förekommer i denna regelbok:

Alkemi: (1) Konsten att utnyttja magin i materien. (2) Färdigheten att utöva alkemi.

Alkemisk process: En slags ritual som kräver tillgång till ett laboratorium. Färdigheten Alkemi används för att utföra alkemiska processer.

Effekt: Den grundläggande funktion som all magi är uppbyggd av.

Formalisering: Själva nedteckningen av en utformad besvärjelse, ritual eller ceremoni.

Improviserad besvärjelse: En besvärjelse som improviseras för stunden.

Laboratorium: En utrustning som används för att bedriva alkemiska experiment samt för att tillverka magiska objekt.

Labvärde: Ett mått på hur bra och välutrustat ens laboratorium är.

Magisk artefakt: Ett föremål som har en eller flera magiska egenskaper.

Utformning: Själva konstruktionen av en besvärjelse, ritual eller ceremoni.

MAGISKA FÄRDIGHETER

För att kunna använda magi krävs det att rollpersonen kan ett antal magiska färdigheter. Varje färdighet används för att utföra en speciell del av den magi som rollpersonen vill skapa. De kanske vanligaste magiska färdigheterna är Alstra och Besvärjelse. Observera dock att det finns ett stort antal olika Alstrafärdigheter – en för varje aspekt, med undantag för teotropi och daimotropi. Även färdigheten Transformering och Ritual är viktiga färdigheter för en magiker.

Alstra <aspekt>* [0]

Specialiseringar: inga.

Färdigheterna används för att alstra ett filament av en viss aspekt ur en speciell kraftkälla. Observera att varje aspekt, med undantag för teotropi och daimotropi, har sin egen alstra-färdighet. Exakt hur detta går till förklaras i den specifika aspektens beskrivning. Svårighetsslaget för att lyckas med en alstring består av Ob1T6 per filament som skall alstras. Ett misslyckat slag innebär att man inte får några filament. Ett fumlat slag innebär allvarliga effekter, som redogörs i respektive aspekts beskrivning.

* Det finns nitton olika färdigheter för att alstra – de är i bokstavordning: astrotropi, ataxatropi, biotropi, fototropi, geotropi, heliotropi, hydrotropi, ikonotropi, kronotropi, kryotropi, nekrotropi, nomotropi, pneumotropi, psykotropi, pyrotropi, selenotropi, semotropi, skototropi och termotropi. Observera att det inte finns någon färdighet för att alstra teotropi och daimotropi.

Transformering [0]

Specialisering: en för varje aspekt som man transformerar till, en för varje aspekt som man transformerar från.

Färdigheten används för att transformera krafter från en aspekt till en annan. Exakt hur detta går till beskrivs på sidan 198. Observa att denna färdighet kan användas för att genomföra alla slag transformationer.

Ceremoni [0]

Specialiseringar: leda ceremoni, myter, heliga föremål, heliga platser…

Färdigheten används för att leda religösa ceremonier. En ceremoni syftar till att använda (väva) den gudomliga kraft som gudarna skänker till de troende under en ceremoni. Färdigheten ger också kunskap om den egna religionen, religionens gudar, heliga föremål, heliga platser och myter som är viktiga för religionen. Hur färdigheten används beskrivs vidare på sidan 252.

Besvärjelse [0]

Specialisering: inga.

Färdigheten används för att väva effekter i samband med att en besvärjelse används. Svårighetsslaget för att använda Besvärjelse består av lika många tärningar som antalet filament som skall vävas till en effekt. Hur färdigheten används beskrivs vidare på sidan 197.

Ritual [0]

Specialisering: inga.

Ritual används för att väva filament till effekter i ritualer. Ritualer är en sorts mer komplicerad besvärjelser som tar längre tid att utföra men som kan göras betydligt kraftfullare. Hur färdigheten används beskrivs vidare på sidan 218.

Alkemi [0]

Specialisering: inga.

Färdigheten används för att arbeta i ett laboratorium. Då en alkemisk process skall utföras måste man slå ett slag för Alkemi. Man kan grovt säga att Alkemi är en variant avfärdigheten Ritual. Mer om hur färdigheten används kommer att beskrivas i modulen 'Mystik & Magi'.

Teoretisk magi [0]

Specialisering: <aspekt>, besvärjelser, alkemi, ritualer, demoner, elementarvarelser, kosmiska varelser, kraftlinjer…

Teoretisk magi är en kunskapsfärdighet som omfattar all teoretisk kunskap som rör magi, alkemi, besvärjelser, ritualer, ceremonier, magiska varelser, magiska beräkningar, kraftlinjer och mycket annat. Observera att färdigheten inte ger någon som helst praktisk kunskap om hur man använder magi. Mer om hur teoretisk magi behandlas i 'Mystik & Magi' – ett tillbehör till Eon.

Magiförnimmelse [0]

Specialiseringar: magiskt flöde, magiska varelser, magisk väv, magiska artefakter, kongelerade filament, demoner…

Färdigheten används för att förnimma om saker och ting är magiska eller ej. Svårigheten för att använda färdigheten beror på hur många filament som använts för att göra något magiskt. Har bara ett filament använts är svårigheten mycket svår (Ob5T6), har två filament använts är det svårt (O4T6), har tre filament använts är svårigheten normal (Ob3T6), fyra filament gör det lätt (Ob2T6) och fem eller fler filament gör det mycket lätt (Ob1T6) att förnimma magin. Färdigheten kan på motsvarande sätt användas för att upptäcka kongelerade filament. För att förnimma de kraftströmmar som genomströmmar Mundana gäller att en ström gör det mycket svårt (Ob5T6), två korsande strömmar svårt (Ob4T6) och så vidare på samma sätt som för filament. För varje meter som avståndet ökar från det som skall förnimmas så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6).

BESVÄRJELSER

Besvärjelser är magi som går fort att väva eftersom de är formaliserade – det vill säga på förhand uträknade och nedskrivna. Formaliserade besvärjelser är de vanligaste och samtidigt den enklaste typen av magi. För att använda besvärjelser krävs färdigheten Besvärjelse, en eller flera färdigheter för att alstra samt eventuellt färdigheten Transformering.

Att lära sig besvärjelser

Besvärjelsers komplexitet mäts med hjälp av magnituder. En besvärjelses magnitud är lika med det antal filament som besvärjelsens effekter förbrukar. Eventuella förluster vid transformation räknas inte in i magnituden. Även ritualer, ceremonier och alkemiska processer mäts i magnituder, men dessa aspekter av magi kommer att beskrivas senare.

Observera att en magiker inte klarar sig bara med ett antal besvärjelser – det krävs även att magikern kan ett antal färdigheter för att använda besvärjelserna. Färdigheterna Besvärjelse och någon Alstrafärdighet är absolut nödvändig. Utöver dessa färdigheter är även Transformering, Skrift och Språk viktiga för att effektivt kunna använda magi. Det finns en mängd andra färdigheter som en kraftfull magiker måste kunna för att till fullo behärska sitt värv.

Det finns i princip tre olika sätt som en rollperson kan få besvärjelser på: 1) då rollpersonen skapas, 2) om rollpersonen blir undervisad och 3) om rollpersonen studerar böcker med formaliserade besvärjelser. Utöver dessa tre metoder kan skickliga magiker forska fram egna, helt nya besvärjelser – mer om detta beskrivs utförligt i magi-expansionen 'Mystik & magi'.



Använda enheter

Då rollpersonen skapas kan spelaren använda enheter för att skaffa sig besvärjelser. Varje magnitud kostar en enhet. Det är bara rollpersoner vars yrken ger enheter speciellt avsedda för besvärjelser som kan lära sig besvärjelser från början. Man kan inte använda valfria enheter för att skaffa besvärjelser. Rollpersonen anses i detta fall även ha formaliserat (skrivit ner) besvärjelserna i en bok eller liknande.

Att bli undervisad

Om rollpersonen blir undervisad av en magiker hur en besvärjelse fungerar så använder man de normala reglerna för undervisning av nybörjare (en person som inte kan några besvärjelser räknas som nybörjare för just denna besvärjelse). Tiden det tar för varje försök att lära sig en besvärjelse är lika med en vecka (40 timmar) per magnitud. I korthet måste alltså läraren lyckas med ett slag mot Undervisning. Om detta slag lyckas så måste man slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) under rollpersonens PSY för att rollpersonen skall begripa hur försvärjelsen är uppbyggd. Misslyckas läraren med sitt slag för Undervisning så blir inlärningen en nivå svårare (+Ob1T6). Se kapitlet om färdighet på sidan 82 för mer detaljer om hur undervisning fungerar.

Att studera codex

Om rollpersonen har tillgång till en skrift (codex) där en annan magiker har skrivit ner en formaliserad besvärjelse så är det möjligt för rollpersonen att försöka lära sig denna besvärjelsen.

Varje försök att studera en okänd besvärjelse tar en vecka (40 timmar) per magnitud som besvärjelsen har. Det kan dock vara ganska komplicerat att förstå en annan magikers ofta kryptiska handstil och specialsymboler. För att man skall kunna lära sig en besvärjelse från en skrift så krävs det först och främst att man lyckats läsa och förstå texten – med färdigheterna Skrift eller Språk (den som är lägst). Svårigheten beror på hur läsbar boken är. Om texten är skriven med krypto så blir det ofta extremt svårt att förstå vad som är skrivet (regler om krypterad text finns i reglerna om skrifter och böcker).

Lyckas rollpersonen läsa texten så gäller samma regler som då en lärare lyckats med färdigheten Undervisning (se denna regel). Misslyckas slaget för att förstå texten måste dock rollpersonen börja om från början att förstå den nedskrivna besvärjelsen. Om slaget fumlas så inser rollpersonen att han aldrig kommer att kunna lära sig denna besvärjelse från just denna bok (eller en kopierad bok).

Memorering av besvärjelser

En magiker kan bara hålla ett visst antal besvärjelser i minnet på en och samma gång. Det maximala antalet magnituder som går att hålla i minnet samtidigt är lika med PSY plus färdighetschansen i Besvärjelse. En magiker kan dock ha ett obegränsat antal magnituder med formaliserade besvärjelser nedskrivna i böcker eller på skriftrullar (men bara ett begränsat antal memorerat).

Förutsatt att man har tillgång till de böcker i vilka man *själv* skrivit ned besvärjelsen så går det ganska fort att memorera dem. Det är inte möjligt att memorera en besvärjelse från en text som man själv inte har skrivit. Det tar en timme att memorera en magnitud. För att lyckas med memoreringen måste man slå ett slag mot färdigheten Skrift. Svårigheten beror på hur lättläst den nedtecknade besvärjelsen är. Mer regler om nedteckade besvärjelser finns i stycket om formalisering, längre fram i dessa regler.

Om gränsen (PSY+Besvärjelse) överskrids så måste spelaren bestämma vilken av de tidigare memorerade besvärjelserna rollpersonen skall glömma bort. Detta sker under memoreringsprocessen då rollpersonen även repeterar de tidigare memorerade besvärjelserna (rollpersonen struntar helt enkelt i att repetera den bortglömda besvärelsen).

Rollpersonen memorerar automatiskt en besvärjelse i samband med att den formaliseras och då rollpersonen skapas (det vill säga får enheter för att köpa ett visst antal magnituder).

Överinlärning [Frivillig regel]

Rollpersonen kan naturligtvis försöka komma ihåg fler besvärjelser än vad gränsen (PSY+Besvärjelser) tillåter, men detta kommer att leda till en viss risk att rollpersonen glömmer bort en besvärjelse i en kritisk situation. Då en besvärjelse används måste man slå ett svårighetsslag mot PSY för att komma ihåg besvärjelsen. Svårigheten är en nivå (Ob1T6) för varje besvärjelse (inte magnitud) som rollpersonen memorerat utöver det tillåtna antalet. Slå bara för den besvärjelse som magikern försöker använda.



ATT VÄVA BESVÄRJELSER

För att väva en besvärjelse krävs först och främst att magikern memorerat besvärjelsens formel. Nästa steg är att slå ett slag för att alstra de nödvändiga filamenten, som eventuellt transformeras om till en annan aspekt. Därefter vävs de alstrade filamenten till en eller flera effekter. Rent praktiskt för spelaren så medför varje steg ett svårighetsslag.

Färdighetsslag för besvärjelse

En besvärjelse vävs med två eller tre steg. För att lyckas väva en besvärjelse måste man slå ett svårighetsslag för varje del i besvärjelsen. En besvärjelse har två eller tre delar (om transformering ingår). Först alstras filamenten och därefter skapas effekterna. Detta sker med ett färdighetsslag först mot den aktuella Alstra-färdigheten och därefter mot färdigheten Besvärjelse för att väva en eller flera effekter. Ibland tillkommer ett mellansteg för att transformera vissa eller alla filament till en för effekterna passande typ, vilket sker med ytterligare ett färdighetsslag mot färdigheten Transformation. Se tabell 9-1 för en sammanfattning av de olika stegen som måste utföras för att väva en besvärjelse.

Misslyckas något av svårighetsslagen så misslyckas alltid hela besvärjelsen.

I beskrivningen av besvärjelsen finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra besvärjelsen. Varje steg tar som regel en halv runda att utföra och den totala tidsåtgången blir därför vanligen en eller ett par rundor.

Steg	Färdighet
Alstra filament	Alstra <aspekt>
Transformera filament*	Transformation**
Väva effekter	Besvärjelse**

* Behöver inte ingå i besvärjelsen.
** Flera transformationer och effekter kan förekomma i en och samma besvärjelse.

Tabell 9-1: De olika stegen för att väva en besvärjelse.

Andra handlingar

Det är möjligt att väva besvärjelser samtidigt som man utför andra handlingar. För varje stridsmanöver (exempelvis anfall och försvar) som man utför utöver besvärjelsen så blir alla slag för det magiska färdigheterna en nivå svårare (+Ob1T6). Naturligtvis blir även stridsmanövrerna en nivå svårare (+Ob1T6). Att väva besvärjelser samtidigt som man utför stridsmanövrer fungerar alltså på samma sätt som då man gör flera manövrer i strid. Observera dock att det är omöjligt att utföra mer än en besvärjelse åt gången.

Alstring av filament

För att alstra de filament som behövs krävs ett slag för någon av Alstra-färdigheterna (det finns en färdighet för varje aspekt). Färdighetsslaget för att alstra måste alltid slås, såvida man inte har tillgång till på förhand alstrade filament – så kallade 'kongelerade filament'. Den alstringsfärdighet som skall användas anges i besvärjelsens beskrivning tillsammans med en svårighet som står inom parentes efter alstringsfärdigheten. Besvärjelsens alstringssvårighet kan påverkas av vissa situationer som är direkt

Mall för besvärjelser

En besvärjelsebeskrivning består regeltekniskt av besvärjelsens namn, dess magnitud, dess alternativa namn, besvärjelsens effekter, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs besvärjelsen med en kort text. Följande mall används:

<Besvärjelsens namn> (Magnitud) Besvärjelsens vanligaste namn, som kan vara uppkallad efter dess skaparen, en rent teknisk beskrivning, en poetisk beskrivning eller en kombination av dessa tre. Efter namnet finns besvärjelsens magnitud angiven inom parentes.

Även känd som: Om besvärjelsen är känd under några andra namn så anges det här.

Färdigheter: Här anges alla de färdighetsslag som måste lyckas för att besvärjelsen skall börja verka. Ett separat slag för varje färdighet måste göras. Om något av slagen misslyckas så misslyckas hela besvärjelsen. Om något slag fumlas så misslyckas besvärjelsen och dessutom inträffar vanligen otrevliga bieffekter.

Tidsåtgång: Hur lång tid det totalt tar att utföra alla delarna i besvärjelsen. Varaktigheten är som regel en, två eller tre rundor.

Räckvidd: Hur långt besvärjelsens effekter kan nå. Kan vara Personlig, Beröring eller Avstånd (vilket som regel motsvarar 30 meter).

Varaktighet: Hur länge effekten varar. Varaktigheten kan vara Momentan, Temporär (ofta en minut), Provisorisk eller Permanent.

Exempel:

Fiat flamma (I)

Även känd som: Diodactus konflagratiska invokation, Dansande rödflamman.
Färdigheter: Alstra termotropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

* Transformering av ett filament till pyrotropi.

Fiat Flamma (betyder ungefär 'varde eldslåga') är en enkel besvärjelse som skapar en eldslåga som dansar på magikerns hand. Lågan som skapas motsvarar en liten fackla och har ett Antändningsvärde på 4.

beroende på vilken typ av aspekt man försöker alstra (se beskrivningen av aspekten). Dessutom kan alstringssvårigheten påverkas om man befinner sig på speciella magiska platser (se reglerna om kraftfält och kraftströmmar för mer information).

Om alstringen av filament lyckas fortsätter man att slå för att lyckas väva effekterna och eventuellt med transformeringar (besvärjelsen är inte färdig förrän alla steg är utförda).

Om alstringen misslyckas så kommer hela besvärjelsen att misslyckas (inga filament alstras). Att misslyckas med en alstring medför inga negativa speltekniska konsekvenser.

Om man fumlar så kommer samtliga alstrade filament att dissipera okontrollerat. Exakt vad som händer vid okontrollerad dissipation finns angivet i beskrivningarna av de olika aspekterna.

Transformering av filament

Ibland krävs att man transformerar filament från en aspekt till en annan. En besvärjelse kan innehålla flera transformationer till olika kraftaspekter. För varje transformation krävs ett svårighetsslag mot färdigheten Transformera. Svårigheten för transformation står alltid angiven inom parentes. Den angivna transformationssvårigheten för en besvärjelse kan modifieras om rollpersonen befinner sig i en stencirkel där två kraftströmmar av olika aspekt möter varandra (se reglerna om kraftfält och kraftströmmar för mer information). I besvärjelser där transformering ingår är eventuella transformationsförluster kompenserade för.

Om samtliga transformationer lyckas så kan rollpersonen fortsätta att väva de effekter som ingår i besvärjelsen.

Om någon transformation i besvärjelsen misslyckas så kommer *hela* besvärjelsen att misslyckas. Magikern kommer att bli tvungen att försöka göra en kontrollerad dissipation av *alla* filament som alstrats (även de som eventuellt redan har transformerats). Detta tar en runda för varje filament som måste dissiperas. Om rollpersonen inte vill eller kan dissipera filamenten kontrollerat så kommer de att dissipera okontrollerat. Mer info om dissipation finns i beskrivningen av den aktuella aspekten och i reglerna om dissipation på sidan 241.

Om någon transformering fumlas så kommer *samtliga* filament som magikern alstrat att dissipera okontrollerat (även de som eventuellt redan transformeras). Observera att filament av olika aspekt dissiperar på olika sätt (se respektive aspekts beskrivning). Det gäller alltså i detta fall att veta vilka filament som magikern 'håller' på.

Slå ett slag på tabell 9-2 för att avgöra vilken aspekt de filamenten som magikern försökte transformera omvandlas till efter den fumlade transformeringen.

Väva effekt

För att 'väva' filament till effekter och aktivera dessa måste man slå ett eller flera svårighetsslag mot färdigheten Besvärjelse. Svårigheten att lyckas med varje färdighetsslag står angiven inom parentes. Om samtliga färdighetsslag i besvärjelsen lyckas så aktiveras effekten.

Om något färdighetsslag för Besvärjelse misslyckas så aktiveras inte besvärjelsen. Rollpersonen måste låta samtliga filament som alstrats dissipera kontrollerat. Filamenten dissiperar i sin aktuella form (det vill säga efter eventuella transformationer har ändrat deras aspekt). Detta tar en runda för varje filament som måste dissiperas. Om rollpersonen inte vill eller kan dissipera filamenten kontrollerat så kommer de att dissipera okontrollerat. Mer info om dissipation finns i beskrivningen av den aktuella aspekten och i reglerna om dissipation på sidan 241.

Om någon slag för Besvärjelse fumlas så kommer samtliga filament som magikern alstrat att dissipera okontrollerat. Dessutom misslyckas naturligtvis hela besvärjelsen.

1T100	Följande händer med filamenten som dissiperar (gäller endast vid transformering):
01–30	Filamenten dissiperar i sin ursprungliga aspekt.
31–59	Alla filament transformeras till den avsedda aspekten och dissiperar.
60–62	Alla filament transformeras till Kronotropi och dissiperar.
63–64	Alla filament transformeras till Nomotropi och dissiperar.
65–66	Alla filament transformeras till Ataxatropi och dissiperar.
67–68	Alla filament transformeras till Termotropi och dissiperar.
69–70	Alla filament transformeras till Kryotropi och dissiperar.
71–73	Alla filament transformeras till Fototropi och dissiperar.
74–76	Alla filament transformeras till Skototropi och dissiperar.
77–78	Alla filament transformeras till Nekrotropi och dissiperar.
79–80	Alla filament transformeras till Heliotropi och dissiperar.
81–82	Alla filament transformeras till Selenotropi och dissiperar.
83–84	Alla filament transformeras till Astrotropi och dissiperar.
85–86	Alla filament transformeras till Pyrotropi och dissiperar.
87–88	Alla filament transformeras till Geotropi och dissiperar.
89–90	Alla filament transformeras till Hydrotropi och dissiperar.
91–92	Alla filament transformeras till Pneumotropi och dissiperar.
93–94	Alla filament transformeras till Ikonotropi och dissiperar.
95–96	Alla filament transformeras till Semotropi och dissiperar.
97–100	Nya filament alstras spontant utöver de som redan dissiperar. Det alstras lika många nya filament som det antal som magikern redan 'håller på'.

Tabell 9-2: Resultat av okontrollerad dissipation vid transformering.

Tidsåtgång

I beskrivningen av besvärjelsen finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra besvärjelsen. Tidsåtgången är vanligen en eller ett par rundor. Alstring sker alltid i första rundan. Effekterna börjar alltid verka i slutet på den sista rundan (eller i slutet av den första rundan om tidsåtgången bara är en runda).

Som regel tar all magi effekt sist i rundan efter att normal strid är avklarad. Om flera magiker väver och slungar besvärjelser mot varandra så kan det vara intressant att avgöra vilken besvärjelse som tar effekt först. För detta ändamål används i princip den normala regeln om relativt initiativ. Skillnaden är att man slår mot PSY istället för VINIT. Svårigheten för besvärjelsers relativa initiativ är normal (Ob3T6).

För att det skall bli lite roligare för spelaren vars rollperson väver besvärjelser under strid så bör man sprida ut besvärjelsens färdighetsslag under de rundor som besvärjelsen tar att utföra. Lämpligt är att slå mot Alstra i första rundan och mot Besvärjelse i sista rundan. Om besvärjelsen består av tre eller fler rundor så kan de mellanliggande rundorna användas för slag mot Transformering.

Räckvidd

Räckvidden avgör hur långt en besvärjelser kan nå. Observera att det inte är nödvändigt att slå för att träffa med en avståndsbesvärjelse, men det är däremot nödvändigt att magikern kan se, känna eller på annat sätt förnimma (exempelvis med magiförnimelse eller andeförnimelse) sitt mål. Det finns tre olika kategorier av besvärjelser vad det gäller räckvidd: Personlig, Beröring och Avstånd.

Personlig: Innebär att det är endast trollkarlen själv som effekten påverkar. Kläder och utrustning påverkas inte.

Beröring: Innebär att trollkarlen måste nudda målet. Om magikern vill lägga besvärjelsen på sig själv behöver han inte vidröra sig själv. På samma sätt behöver magikern inte aktivt röra vid kläder eller på buren utrustning om effekten är avsedd att påverka dessa.

Avstånd: Innebär att en trollkarl vid full hälsa i princip skall kunna springa fram till målet på en runda. Detta avstånd anses vara 30 meter för enkelhetens skull. Avvikelser från detta avstånd kan dock anges i besvärjelsen.

Ökad räckvidd

Besvärjelser med räckvidden 'Avstånd' kan ändras så att de når längre – det normala avståndet är 30 meter. För varje extra 30 meter som man vill att besvärjelsen skall nå så blir samtliga slag för Besvärjelse en nivå svårare (+Ob1T6). Exempelvis blir besvärjelser kastade 60 m en nivå svårare (+Ob1T6), besvärjelser på 90 meter två nivåer svårare (+Ob2T6) och besvärjelser på 120 meter tre nivåer svårare (+Ob3T6).

Varaktighet

En besvärjelse har alltid en speciell tid som den varar. Det finns fyra olika typer av varaktighet: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent. Observera att då besvärjelsen används så kan inte varaktigheten ökas på det sätt som räckvidden går att öka (däremot är det möjligt att öka varaktigheten då besvärjelsen utformas och formaliseras. Observera att en besvärjelse inte kan avbrytas i förtid av någon annan då den en gång vävts – det enda sättet att är att försöka riva upp väven med en speciell ataxatropisk besvärjelse. Undantaget är dock besvärjelser med provisorisk varaktighet.

Momentan: Innebär att effekten är ögonblicklig för att sedan inte verka mera. Under sin verkan kan dock besvärjelsen påverka den materiella världen.

Temporär: Denna typ av varaktighet innebär att effekten upphör efter en viss tid. Temporära besvärjelser varar normalt i en minut (15 rundor), men detta kan variera beroende på hur besvärjelsen är konstruerad och formaliserad. Om magikern som vävt den temporära besvärjelsen så önskar kan besvärjelsen avbrytas i förtid.

Provisorisk: Om varaktigheten är Provisorisk innebär det att effekten varar tills vidare. Det vill säga ända tills den (eventuellt) tas bort av besvärjaren eller ett villkor. Att avbryta en provisorisk besvärjelse kan bara göras av den magiker som vävde besvärjelsen.

Permanent: Om varaktigheten är permanent innebär detta att effekten är bestående och inte kan tas bort – inte ens med magi.

Exempel:
Fiat Flamma har varaktigheten Temporär, vilket innebär att elden inte fortsätter att brinna på magisk väg efter 15 rundor har gått. Förhoppningsvis har den då fått fäste i något brännbart.

Flera besvärjelser samtidigt

Det är inte möjligt att väva en ny Temporär besvärjelse av samma sort innan den gamla har slutat att verka. På samma sätt är det inte möjligt att väva flera besvärjelser av samma sort (med Provisorisk varaktighet) innan den tidigare slutat att verka. Exempelvis kan man alltså inte använda Petromorfos på nytt om man inte löser upp den gamla effekten först.

Det är däremot möjligt att väva flera olika Temporära eller Provisoriska besvärjelser i följd (även innan de tidigare slutat att verka).

Vissa permanenta besvärjelser (företrädelsevis besvärjelser för att hela och läka) går inte att utföra mer än en gång inom ett visst tidsintervall. Exakt vad som gäller beskrivs i den aktuella besvärjelsebeskrivningen.

Besvärjelser med momentan verkan går att väva hur många gånger som helst i följd.

Tappa koncentrationen

Om en magiker blir träffad av ett vapen då en besvärjelse vävs så är det mycket stor risk att besvärjelsen misslyckas. Allt som behövs för att en besvärjelse skall misslyckas är en poäng Smärta. Observera att denna regel även gäller ritualer och ceremonier. Om man blir avbruten då man försöker dissipera filament kontrollerat så leder även detta till att de kvarvarande filamenten dissiperar okontrollerat.

LISTOR MED BESVÄRJELSER

För att underlätta för både spelaren och spelledaren presenteras i detta avsnitt en utförlig sammanställning över alla de besvärjelser som beskrivs i denna regelbok. I den första sammanställningen, tabell 9-3, ges alla förekommande besvärjelsenamn i bokstavsordning. De övriga tabellerna, tabell 9-4 till 9-19 sammanfattas vilka besvärjelser som använder vilken aspekt (här ges också de olika besvärjelsernas magnitud). I nästa avsnitt beskrivs alla besvärjelserna utförligt. Observera att dessa listor är bara en del av de besvärjelser som presenteras modulen 'Mystik & magi'.

Besvärjelsers namn i bokstavsordning	Besvärjelsen kallas vanligen
Aeromantisk purifiering	
Akvatisk purifiering	
Almexandras hartass	(se 'Goda ögat')
Almexandras stillhet	(se 'Mäster Boparams samlade tystnad')
Analgetiskt sedativ	
Arotars mäktiga steg	(se 'Skälvande jordens åkallan')
Astralgard	(se 'Catzorans spirituella egid')
Astrotropisk empati	
Astrotropisk luciditet	
Astrotropisk prostration	
Astrotropisk soporativ	(se 'Sarinas övermäktiga trötthet')
Augus gälar	(se 'Subakvatisk respiration')
Augus hydrologa kommando	
Augus skyfall	(se 'Ymniga nederbördens välsignelse')
Auktoritär halo av den första rangen	(se 'Chadarians subliminala nimbus')
Barallons varaktiga stånd	(se 'Ekivokus magnifika monolit')
Befalla golem	(se 'Dominata Golimus')
Befalla salamander	(se 'Salamanderns kommando')
Belags förvridna svävande	(se 'Flygande föremålets besvärjelse')
Belags lydiga tjänare	
Belags renande virvel	
Belkor Guliks magiska mist	
Besvärjelsen för magisk levitation	(se 'Den svävande svartkonsten')
Besvärjelsen för osynlighet av tredje rangen	(se 'Riannas totala transparens')
Besvärjelsen för total sannfärdighet	
Biomantisk blodåterbildning	
Biotropiskt traumamedikament	(se 'Helande handen')
Bizars fenomenala kinetik	(se 'Larbilius förlängda kliv')
Bizars kaotiska malör	(se 'Onda ögat')
Bizars momentana translokation	(se 'Larbilius underbara teleportation')
Bizars retroaktiva disintegration	
Borons klösande klor	(se 'Bizars retroaktiva disintegration')
Brinnande klotets kast	(se 'Diodactus pyrotropiska sfäroid')
Bzarons divina kontroll av stjärnväsen	(se 'Sarinas magiska koppel')
Bzarons sannsyn	(se 'Astrotropisk empati')
Cache Obscyra	(se 'Kanagas svarta mantel')
Catzorans outhärdliga sveda	
Catzorans spirituella egid	
Celdans besvärjelse för skarp syn	(se 'Falköga')
Celdans lysande magi	
Celdans värmande magi	(se 'Diodactus övernaturliga hetta')
Chadarians nattvakt	(se 'Astrotropisk luciditet')
Chadarians subliminala nimbus	
Cirefaliska signelsen	(se 'Helande handen')
Dansande rödflamman	(se 'Fiat flamma')
Davas vederstyggliga brisad	
De rivande klornas besvärjelse	(se 'De tusen blödande såren')

Besvärjelsers namn i bokstavsordning	Besvärjelsen kallas vanligen
De sju andetagen	
De tunga molnens regndans	(se 'Ymniga nederbördens välsignelse')
De tusen blödande såren	
De tusen sårens vånda	(se 'Catzorans outhärdliga sveda')
Demirkh klan Roghans eldsegg	(se 'Diodactus heta metall')
Den besinningslösa fasans tecken	(se 'Mionas mångalenskap')
Den blodstämmande signelsen	(se 'Stämma blod')
Den cirefaliska vilan	(se 'Astrotropisk luciditet')
Den dansande dimmans invokation	(se 'Belkor Guliks magiska mist')
Den friska luftens signelse	(se 'Aeromantisk purifiering')
Den krossade spegelns förbannelse	(se 'Onda ögat')
Den mörka besvärjelsen för bitande kyla	(se 'Lirmanas isande nattkyla')
Den rämnande köldens spricka	
Den röda utgjutelsen	(se 'Nekromantikerns hemofiliska uttömning')
Den smärtlindrande signelsen	(se 'Analgetiskt sedativ')
Den snärjande kraftens besvärjelse	
Den svarta vinden	(se 'Ylande sefyrens åkallan')
Den svävande svartkonsten	
Den uttröttande förbannelsen	(se 'Astrotropisk prostration')
Det magiska järntecknet	
Det ogrumlade vattnets signelse	(se 'Akvatisk purifiering')
Diodactus fylgiska urladdning	
Diodactus heta metall	
Diodactus konflagratiska invokation	(se 'Fiat flamma')
Diodactus lysande skrift	(se 'Tabula rasa')
Diodactus pyrotropiska sfäroid	
Diodactus termotropiska detonation	(se 'Davas vederstyggliga brisad')
Diodactus övernaturliga hetta	
Djävulsblicken	(se 'Kattöga')
Dominata Golimus	
Dominata Helionus	
Dran Bielkes dristighet	(se 'Heroisk geist av den första rangen')
Dran Bielkes palladiska aura	(se 'Chadarians subliminala nimbus')
Dödande blicken	
Ekivokus magnifika monolit	
Ekivokus säkra kort	(se 'Madriannas preventiva profylax')
Eldskrift	(se 'Tabula rasa')
Eskalupisk helning	(se 'Helande handen')
Eterisk perception	
Falköga	
Falsksynens fullständighet	(se 'Riannas optiska evokation')
Fiat flamma	
Filippas förseglade läppar	(se 'Madriannas preventiva profylax')
Filippas ohejdade kättja	(se 'Ekivokus magnifika monolit')
Flygande föremålets besvärjelse	
Flytandets mirakulösa fullkomlighet	
Förvirringens magiska sken	(se 'Heliotropiskt skimmer')
Garglias bryne	
Geordions fantastiska skärpa	(se 'Garglias bryne')
Geordions ickestabila mark	(se 'Skälvande jordens åkallan')
Glittrande ljuskäglan	
Goda ögat	
Gudarnas galla	(se 'Onda ögat')
Helande handen	
Helionens kosmiska befallning	(se 'Dominata Helionus')
Heliotropisk insolation	
Heliotropiskt skimmer	
Hemostatisk koagulering	(se 'Stämma blod')

Besvärjelsers namn i bokstavsordning	Besvärjelsen kallas vanligen
Hemostatisk räddning	(se 'Biomantisk blodåterbildning')
Heroisk geist av den första rangen	
Hydromantikerns stillande hand	
Incarcerering	
Jargoregs magiska olja	(se 'Hydromantikerns stillande hand')
Jolandas oemotståndliga libido	(se 'Madriannas förföriska sång')
Jordens vredesmod	(se 'Skälvande jordens åkallan')
Julundas bitande egg	(se 'Garglias bryne')
Julundas krossande slag	
Kalla kåren	(se 'Magus Cerdos svalkande vind')
Kanagas fördunkling	(se 'Ra'Drachs ogenomträngliga töcken')
Kanagas penetrerande blick	(se 'Kattöga')
Kanagas svarta mantel	
Kardins eteriska sax	(se 'Bizars retroaktiva disintegration')
Kardins flyfotabesvärjelse	(se 'Larbilius förlängda kliv')
Kattöga	
Khezims geotropiska petrifiering	(se 'Petromorfos')
Khezims pulveriserande hammarbane	(se 'Julundas krossande slag')
Khezims skakande tremor	(se 'Skälvande jordens åkallan')
Koch Katres kallbrand	(se 'Putrefaktisk metamorfos')
Komaleptisk annullering	
Kontrollera sylf	(se 'Belags lydiga tjänare')
Kontrollera undin	(se 'Augus hydrologa kommando')
Korpus Kollapsis	
Kusiks krossande käftar	(se 'Bizars retroaktiva disintegration')
Kärlekens väckande gnista	(se 'Madriannas förföriska sång')
Larbilius förlängda kliv	
Larbilius underbara teleportation	
Lemlis böjda ljusstrålar	(se 'Riannas totala transparens')
Lirmanas isande nattkyla	
Lirmanas rämnande bräsch	(se 'Den rämnande köldens spricka')
Lirmanas vita vinterskrud	(se 'Magus Cerdos dalande snö')
Liselles fantastiska öra	
Liselles flygande dagg	(se 'Belkor Guliks magiska mist')
Liselles luftburna tron	(se 'Den svävande svartkonsten')
Lunionens kosmiska befallning	(se 'Månbestens dikterande ord')
Lysande strålens besvärjelse	(se 'Glittrande ljuskäglan')
Madriannas förföriska sång	
Madriannas preventiva profylax	
Magisk känsel	(se 'Det magiska järntecknet')
Magisk sannsyn	(se 'Eterisk perception')
Magus Cerdos dalande snö	
Magus Cerdos pälskappa	(se 'Skyddsformeln mot frost och köld')
Magus Cerdos svalkande vind	
Mionas mångalenskap	
Månbestens dikterande ord	
Mäster Boparams samlade tystnad	
Nanórgonas blödande förbannelse	(se 'De tusen blödande såren')
Nanórgonas krossande hand	
Nanórgonas outhärdliga odör	(se 'Stanken från graven')
Nekromantikerns hemofiliska uttömning	
Nekromantisk dekomposition	(se 'Putrefaktisk metamorfos')
Nekromantisk traumatisering	(se 'Nanorgonas krossande hand')
Ninarians sylvassa klinga	(se 'Garglias bryne')
Omkars bandage	(se 'Stämma blod')
Omkars barmhärtiga handpåläggning	(se 'Analgetiskt sedativ')
Omkars goda tecken mot vandöda	
Onda ögat	

Besvärjelsers namn i bokstavsordning	Besvärjelsen kallas vanligen
Petromorfos	
Psykotropisk smärtförnimmelse	(se 'Catzorans outhärdliga sveda')
Putrefaktisk metamorfos	
Pyromantikerns nedkallade åskvigg	(se 'Diodactus fylgiska urladdning')
Ra'Drachs diskreta förhållning	(se 'Kanagas svarta mantel')
Ra'Drachs ogenomträngliga töcken	
Riannas glittrande bländverk	
Riannas optiska evokation	
Riannas totala transparens	
Rustningen från de högre makterna	(se 'Similons magiska pansar')
Röda blodets välsignelse	(se 'Biomantisk blodåterbildning')
Salamanderns kommando	
Sanna kraftens lycka	(se 'Goda ögat')
Sarinas magiska koppel	
Sarinas somatiska chock	(se 'Korpus Kollapsis')
Sarinas övermäktiga trötthet	
Semologens demoniska sinkabirum	(se 'Incarcerering')
Sergals förskönade sanning	(se 'Besvärjelsen för total sannfärdighet')
Sergals ohejdade vredesmod	
Sergals plågoande	(se 'Catzorans outhärdliga sveda')
Sergals psykiska protektat	(se 'Catzorans spirituella egid')
Sergals tankeläsning	(se 'Telepatisk kommunikation')
Shangis brännande klot	(se 'Diodactus pyrotropiska sfäroid')
Similons magiska pansar	
Sjumilaklivets hemliga formel	(se 'Larbilius förlängda kliv')
Skarpa hörselns besvärjelse	(se 'Liselles fantastiska öra')
Skiralions renhet	(se 'Belags renande virvel')
Skototropisk förblindning	
Skräckens förbannelse	(se 'Mionas mångalenskap')
Skuggornas frambringare	(se 'Ra'Drachs ogenomträngliga töcken')
Skydd mot svartkonst	
Skyddsformeln mot de odöda	(se 'Omkars goda tecken mot vandöda')
Skyddsformeln mot eld och värme	
Skyddsformeln mot frost och köld	
Skälvande jordens åkallan	
Spegelblanka vattnets signelse	(se 'Hydromantikerns stillande hand')
Stanken från graven	
Stellarens kosmiska befallning	(se 'Sarinas magiska koppel')
Stringlade eggens invokation	(se 'Garglias bryne')
Stämma blod	
Subakvatisk respiration	
Tabula rasa	
Telepatisk kommunikation	
Termiska ljusbesvärjelsen	(se 'Celdans lysande magi')
Termomantikerns glödande järn	(se 'Diodactus heta metall')
Torgos bländande blixt	(se 'Riannas glittrande bländverk')
Triomeras fantastiska gungfly	(se 'Den snärjande kraftens besvärjelse')
Tårarnas fall	(se 'Ymniga nederbördens välsignelse')
Vidisanlux	(se 'Kattöga')
Vita klostrets storm	(se 'Ylande sefyrens åkallan')
Vitsippas ljusa-dagen	(se 'Heliotropisk insolation')
Vitsippas sol-i-ögonen	(se 'Riannas glittrande bländverk')
Vurgils förvridna verklighet	(se 'Riannas optiska evokation')
Välgångens välsignelse	(se 'Goda ögat')
Ylande sefyrens åkallan	
Ymniga nederbördens välsignelse	
Zur Khezar	
Zur Khezars besvärjelse	(se 'Zur Khezar')

Tabell 9-3: Samtliga besvärjelser i bokstavsordning.

Astrotropiska besvärjelser
Astrotropisk empati (2)
Astrotropisk prostration (2)
Korpus Kollapsis (2)
Sarinas magiska koppel (2)
Sarinas övermäktiga trötthet (2)

Tabell 9-4: Astrotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Ataxatropiska besvärjelser
Larbilius förlängda kliv (2)
Bizars retroaktiva disintegration (3)
Dödande blicken (3)
Larbilius underbara teleportation (3)
Onda ögat (3)

Tabell 9-5: Ataxatropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Biotropiska besvärjelser
Analgetiskt sedativ (1)
Astrotropisk luciditet (1)
Ekivokus magnifika monolit (1)
Biomantisk blodåterbildning (2)
Helande handen (2)
Komaleptisk annullering (2)
Omkars goda tecken mot vandöda (2)
Stämma blod (2)

Tabell 9-6: Biotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Fototropiska besvärjelser
Diodactus heta metall (1)
Diodactus fylgiska urladdning (2)
Diodactus övernaturliga hetta (2)
Falköga (2)
Riannas optiska evokation (2)
Riannas glittrande bländverk (3)
Riannas totala transparens (3)

Tabell 9-7: Fototropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Geotropiska besvärjelser
Julundas krossande slag (1)
Dominata Golimus (2)
Garglias bryne (2)
Zur Khezar (2)
Skälvande jordens åkallan (3)
Petromorfos (4)

Tabell 9-8: Geotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Heliotropiska besvärjelser
Chadarians subliminala nimbus (1)
Heliotropiskt skimmer (1)
Heroisk geist av den första rangen (1)
Dominata Helionus (2)

Tabell 9-9: Heliotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Hydrotropiska besvärjelser
Akvatisk purifiering (1)
Augus hydrologa kommando (2)
Flytandets mirakulösa fullkomlighet (2)
Hydromantikerns stillande hand (2)
Subakvatisk respiration (2)

Tabell 9-10: Hydrotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Kryotropiska besvärjelser
Ra'Drachs ogenomträngliga töcken (1)
Magus Cerdos dalande snö (2)
Skyddsformeln mot frost och köld (2)
Den rämnande köldens spricka (3)

Tabell 9-11: Kryotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Nekrotropiska besvärjelser
Nekromantikerns hemofiliska uttömning (1)
De tusen blödande såren (2)
Nanórgonas krossande hand (2)
Putrefaktisk metamorfos (2)
Stanken från graven (2)

Tabell 9-12: Nekrotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Nomotropiska besvärjelser
Den snärjande kraftens besvärjelse (2)
Goda ögat (2)
Mäster Boparams samlade tystnad (2)
Similons magiska pansar (2)
Skydd mot svartkonst (3)

Tabell 9-13: Nomotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Pneumotropiska besvärjelser
Aeromantisk purifiering (1)
Belags renande virvel (1)
Belkor Guliks magiska mist (1)
Ymniga nederbördens välsignelse (1)
Belags lydiga tjänare (2)
Flygande föremålets besvärjelse (2)
Liselles fantastiska öra (2)
Magus Cerdos svalkande vind (2)
Ylande sefyrens åkallan (2)
De sju andetagen (3)
Den svävande svartkonsten (4)

Tabell 9-14: Pneumotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Psykotropiska besvärjelser
Catzorans outhärdliga sveda (1)
Det magiska järntecknet (1)
Besvärjelsen för total sannfärdighet (2)
Catzorans spirituella egid (2)
Madriannas förföriska sång (2)
Sergals ohejdade vredesmod (2)
Telepatisk kommunikation (2)
Eterisk perception (2)

Tabell 9-15: Psykotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Pyrotropiska besvärjelser
Heliotropisk insolation (1)
Salamanderns kommando (2)
Tabula rasa (2)
Diodactus pyrotropiska sfäroid (4)

Tabell 9-16: Pyrotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Selenotropiska besvärjelser
Madriannas preventiva profylax (2)
Mionas mångalenskap (2)
Månbestens dikterande ord (2)
Incarcerering (3)

Tabell 9-17: Selenotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Skototropiska besvärjelser
Kattöga (1)
Kanagas svarta mantel (2)
Lirmanas isande nattkyla (2)
Skototropisk förblindning (2)

Tabell 9-18: Skototropiska besvärjelser (i magnitudordning)

Termotropiska besvärjelser
Fiat flamma (1)
Celdans lysande magi (1)
Glittrande ljuskäglan (2)
Skyddsformeln mot eld och värme (2)
Davas vederstyggliga brisad (4)

Tabell 9-19: Termotropiska besvärjelser (i magnitudordning)

BESVÄRJELSEBESKRIVNINGAR

Samtliga besvärjelser beskrivs i detta avsnitt enligt den mall som getts på sidan 197. Varje besvärjelsebeskrivning består regeltekniskt av besvärjelsens namn, dess magnitud, dess alternativa namn, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs besvärjelsen med en kort text.

Aeromantisk purifiering (1)

Även känd som: Den friska luftens signelse.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Renar omedelbart all luft i en radie av två meter från magikern. Alla giftiga och brandfarliga ämnen i luften tas bort liksom eventuella odörer.

Akvatisk purifiering (1)

Även känd som: Det ogrumlade vattnets signelse.
Färdigheter: Alstra hydrotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Besvärjelsen renar omedelbart upp till en liter vätska från alla giftiga eller farliga ämnen. Dessutom tas alla otrevliga bismaker bort. Besvärjelsen används ofta för att göra vatten drickbart och för att ta bort eventuellt gift i drycker. Observera dock att eventuell alkohol i en dryck också tas bort.

Analgetiskt sedativ (1)

Även känd som: Den smärtlindrande signelsen, Omkars barmhärtiga handpåläggning.
Färdigheter: Alstra biotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Besvärjelsen minskar Smärta med Ob1T6 poäng. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonen återfår Smärta på naturlig väg (se regler om minska Smärta på sidan 176). Om rollpersonen är medvetslös så får rollpersonen göra ett Chockslag får att återfå medvetandet, fast bara under förutsättning att svårigheten för Chockslaget minskar.

Astrotropisk empati (2)

Även känd som: Bzarons sannsyn.
Färdigheter: Alstra astrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Rollpersonen får automatiskt Insikt i strid, vilket medför att det antingen blir en nivå enklare för rollpersonens VINIT eller en nivå svårare för motståndarens VINIT. Insikt beskrivs på sidan 112-113 i regelboken.

Astrotropisk luciditet (1)

Även känd som: Chadarians nattvakt, Den cirefaliska vilan.
Färdigheter: Alstra astrotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Besvärjelsen gör så att rollpersonen minskar sin Långtidsutmattning med Ob1T6 poäng. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonen återfår Långtidsutmattning på naturlig väg (det vill säga en gång varje tolv minuter). Om man vill kan besvärjelsen även användas för att återfå vanlig Utmattning (då kan den användas varje runda).

Astrotropisk prostration (2)

Även känd som: Den uttröttande förbannelsen.
Färdigheter: Alstra astrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen ger offret Ob2T6 poäng Utmattning (stridsutmattning). För mer information se vidare utmattningsreglerna på sidan 180.

Augus hydrologa kommando (2)

Även känd som: Kontrollera undin.
Färdigheter: Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en undin (en hydrotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Besvärjelsen kan dock bara användas för att kontrollera undiner upp till den andra rangen. Observera alltså att undiner med högre rang inte går att kontrollera med besvärjelsen. En kontrollerad undin blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers undin med hjälp av besvärjelsen. Exakt vad en undin kan användas till beskrivs i magi-modulen Mystik & magi.

Belags lydiga tjänare (2)

Även känd som: Kontrollera sylf.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en sylf (en pneumotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera sylfer upp till andra rangen. Observera alltså att sylfer med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad sylf blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers sylf med denna besvärjelse. Sylfer beskrivs i 'Mystik & magi'.

Belags renande virvel (1)

Även känd som: Skiralions renhet.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen skapar en magisk virvelvind som städar bort allt damm och smuts inom en radie av tre meter utan att påverka omgivningen.

Belkor Guliks magiska mist (1)

Även känd som: Den dansande dimmans invokation, Liselles flygande dagg.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter (radie runt magikern).
Varaktighet: En minut (Temporär).

Skapar en dimbank eller ett rökmoln med en radie på 30 meter. Sikten försämras med alla negativa effekter som det har. Man kan se otydliga skepnader upp till 15 meter bort och skarpt inom fem meter. Naturligtvis påverkas verksamheter som beror på avståndssyn – till exempel bågskytte.

Besvärjelsen för total sannfärdighet (2)

Även känd som: Sergals förskönade sanning.
Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det två nivåer svårare (+Ob2T6) för en person att ljuga. För att ljuga används normalt färdigheten Övertala, men även PSY kan användas i enklare fall. Ett mindre känt faktum är att besvärjelsen även kan användas för att göra det enklare för magikern (eller någon annan) att ljuga – i detta fall två nivåer (–Ob2T6) enklare att lyckas ljuga. För mer information om lögn, se sidan 97.

Biomantisk blodåterbildning (2)

Även känd som: Hemostatisk räddning, Röda blodets välsignelse.
Färdigheter: Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Besvärjelsen gör så att rollpersonen minskar sin Blodförlust med Ob2T6 poäng. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonen återbildar Blodförlust på naturlig väg (se regler om blodåterbildning på sidan 176). Om rollpersonen är medvetslös så får rollpersonen göra ett Chockslag får att återfå medvetandet, fast bara under förutsättning att svårigheten för Chockslaget minskar en eller flera nivåer.

Bizars retroaktiva disintegration (3)

Även känd som: Kardins eteriska sax, Kusiks krossande käftar, Borons klösande klor.
Färdigheter: Alstra ataxatropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Denna besvärjelse används till att ta bort effekten av andra magiska besvärjelser, ritualer eller ceremonier. Observera att det bara är effekter med varaktigheten Temporär och Provisorisk som kan tas bort. Besvärjelsen lyckas bara om det som skall tas bort inte har en magnitud som överskrider tre (3). Lyckas denna besvärjelse tas hela den utsatta magin bort

(alltså hela besvärjelsen, hela ritualen och så vidare). De filament som ingick i den borttagna magin dissiperar okontrollerat – dock utan några negativa konsekvenser för någon närvarande.

Catzorans outhärdliga sveda (1)

Även känd som: Psykotropisk smärtförnimmelse, De tusen sårens vånda, Sergals plågoande.
Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen ger offret Ob1T6 poäng Smärta. Höjs svårigheten för Chockslaget måste detta slag slås som vanligt.

Catzorans spirituella egid (2)

Även känd som: Astralgard, Sergals psykiska protektat.
Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det lättare att försvara sig mot andar som försöker fördriva den skyddade personens ande. Om rollpersonen råkar in i andestrid så blir det två nivåer enklare (–Ob2T6) att vinna då det aktivt motståndsslaget (PSY mot PSY) slås. För mer information om andestrid, se sidan 263.

Celdans lysande magi (1)

Även känd som: Termiska ljusbesvärjelsen.
Färdigheter: Alstra termotropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).
* Transformering av ett filament till fototropi.

Besvärjelsen skapar ett ljusskens med en radie på två meter runt omkring magikern eller runt den plats där magikern utförde besvärjelsen.

Chadarians subliminala nimbus (1)

Även känd som: Dran Bielkes palladiska aura, Auktoritär halo av den första rangen.
Färdigheter: Alstra heliotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen åstadkommer en osynlig aura av självförtroende runt användaren som gör det lättare att övertala folk. Alla slag för attributet PER samt för färdigheterna Berättarkonst, Diplomati, Förföra, Ledarskap, Skådespel och Övertala blir en nivå enklare (–Ob1T6) under besvärjelsens varaktighet. Observera att auran är osynlig och går inte att upptäcka med icke-magiska medel.

Davas vederstyggliga brisad (4)

Även känd som: Diodactus termotropiska detonation.
Färdigheter: Alstra termotropi (Ob4T6), Transformering (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.
* Transformering av två filament till ataxatropi.

Besvärjelsen höjer temperaturen på ett föremål så snabbt att det exploderar. Inom ett avstånd av en meter så blir explosionsskadan Ob2T6 (räknas som krosskada) och antalet kroppsdelar som tar denna skada är två (2). Upp till två meter blir explosionsskadan Ob1T6 (räknas som krosskada), men på detta avstånd tar bara en (1) kroppsdel skada. Rustningar skyddar som mot vanliga krosskador. Observera att det inte går att få en gas att explodera – bara vätskor och fasta material. Vidare kan besvärjelsen inte användas på levande varelser.

Den rämnande köldens spricka (3)

Även känd som: Lirmanas rämnande bräsch.
Färdigheter: Alstra kryotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen används för att spräcka sten. Varje gång besvärjelsen används så åstadkoms en spricka vars längd och djup högst kan vara tre decimeter. Det tar en minut för stenen att spricka. Observera att besvärjelsen bara spräcker stenen, den flyttar inte bort de spräckta blocken.

Det magiska järntecknet (1)

Även känd som: Magisk känsel.
Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Momentan.

Denna besvärjelse används för att upptäcka magi med känseln – exempelvis besvärjelser, kongelerade filament eller föremål med magiska egenskaper. Det är nödvändigt för magikern att vidröra det som skall undersökas. Observera att det bara är magi som har varaktigheten Temporär och Provisorisk som går att upptäcka. Magi med Momentan och Permanent varaktighet har nämligen inga kvarvarande magiska effekter.

Den snärjande kraftens besvärjelse (2)

Även känd som: Triomeras fantastiska gungfly.
Färdigheter: Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Offrets Förflyttning minskar med fyra (–4) meter per runda. Besvärjelsen påverkar inte den grundläggande förflyttningen på två meter som får utföras utan att använda handlingar. Besvärjelsen kan användas både mot intelligenta varelser och djur.

Den svävande svartkonsten (4)

Även känd som: Besvärjelsen för magisk levitation, Liselles luftburna tron.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob4T6), Besvärjelse (Ob4T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör att magikern kan levitera upp till åtta gånger sin egen Bärförmåga (8×BF). Det leviterade befinner sig alltid i höjd med magikerns hand. Om magikern leviterar sig själv så gäller att denne måste kunna nå ner till marken, golvet eller vattenytan med fötterna (om magikern skulle vilja det). Det leviterade följer efter magikerns hand.

De sju andetagen (3)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen ger individen möjlighet att hålla andan längre. Svårigheten att hålla andan minskas med tre nivåer (–Ob3T6), fast bara under besvärjelsen varaktighet. Besvärjelse gör alltså inte så att man kan andas vatten utan bara att hålla andan längre.

De tusen blödande såren (2)

Även känd som: Nanórgonas blödande förbannelse, De rivande klornas besvärjelse.
Färdigheter: Alstra nekrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen höjer offrets Blödningstakt med Ob2T6. Besvärjelsen är ganska farlig, men det är relativt komplicerat att alstra nekrotropiska filament.

Diodactus fylgiska urladdning (2)

Även känd som: Pyromantikerns nedkallade åskvigg.
Färdigheter: Alstra fototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen slungar en blixt från magikerns hand mot det utvalda målet. Blixten orsakar Ob2T6 Trauma och Ob2T6 Smärta. Slå vilken kroppsdel som blixten träffar – det går inte att sikta eller måtta. Vadderat tyg reducerar både Trauma- och Smärtförlusten med fem (–5). Läderpansar (både hårt och mjukt) reducerar skadeverkan med tio (–10). Metalliska pansar skyddar inte alls.

Diodactus heta metall (1)

Även känd som: Termomantikerns glödande järn, Demirkh klan Roghans eldsegg.



Färdigheter: Alstra fototropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).
* Transformering av ett filament till termotropi.

Besvärjelsen gör ett mindre metallföremål (exempelvis ett svärd) onaturligt hett på magisk väg. Metallföremålet glöder dessutom svagt rött. Den som kommer i kontakt med metallförmålet utan skydd får Ob1T6 poäng Smärta och Ob1T6 poäng Trauma. Metallen har dock inget antändningsvärde. Metallföremålet kyls omedelbart av efter en minut varefter det går bra att hålla i det igen utan att bli skadad. Det är inte möjligt att kyla ner föremålet med exempelvis vatten eller liknande.

Diodactus pyrotropiska sfäroid (4)

Även känd som: Brinnande klotets kast, Shangis brännande klot.
Färdigheter: Alstra pyrotropi (Ob4T6), Transformering (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob3T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).
* Transformering av två filament till ataxatropi.

Besvärjelsen skapar ett stort eldklot vars radie är en meter. Rent visuellt ser det hela ut som ett litet eldklot som flyger från magikern till sitt mål (dock utan att göra någon skada), för att där expandera till sin slutgiltiga storlek. Eldklotet stannar kvar på denna plats i en minut och skadar alla som kommer i kontakt med klotet. Skadan blir Ob2T6 poäng Trauma och Ob1T6 poäng Smärta. Observera att eldklotet med stor sannolikhet antänder brännbara föremål som det kommer i kontakt med – dess antändningsvärde är 6.

Diodactus övernaturliga hetta (2)

Även känd som: Celdans värmande magi.
Färdigheter: Alstra fototropi (Ob2T6), Transformering (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Momentan.
* Transformering av två filament till termotropi.

Besvärjelsen används för att värma upp material, vätskor och gaser. Besvärjelsen kan dock inte användas för att direkt påverka levande varelser. Uppvärmningen motsvarar ett kilogram materia som värms upp tjugo grader (+20°C). Alternativt kan exempelvis 100 g värmas upp tvåhundra grader (+200°C) eller 10 kg värmas upp två grader (+2°C). Notera att ett en kubikmeter luft väger ungefär ett kilo.

Dominata Golimus (2)

Även känd som: Befalla golem.
Färdigheter: Alstra geotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en golem (en geotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera Golemer upp till andra rangen. Observera alltså att golemer med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad golem blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers golem med denna besvärjelse. Exakt vad en golem kan användas till beskrivs i magimodulen 'Mystik & magi'.

Dominata Helionus (2)

Även känd som: Helionens kosmiska befallning.
Färdigheter: Alstra heliotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en helion (en kosmisk solvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera helioner upp till andra rangen. Observera alltså att helioner med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad helion blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers helion med denna besvärjelse. Exakt vad en helion kan användas till beskrivs i magimodulen Mystik & magi.

Dödande blicken (3)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra ataxatropi (Ob4T6), Transformering (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (O2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.
* Transformering av ett filament till nekrotropi.

Besvärjelsen gör att offret direkt måste slå ett extra Dödsslag. Svårigheten fås som vanligt ur sektionen för Trauma och Blodförlust. Observera att besvärjelsen inte ger offret någon extra Smärta eller Trauma – det enda som egentligen händer om offret dör är att själen lämnar kroppen

Ekivokus magnifika monolit (1)

Även känd som: Barallons varaktiga stånd, Filippas ohejdade kättja.
Färdigheter: Alstra biotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Två minuter (Temporär).

Besvärjelsen ger användaren både potens och lust att utföra de ”handlingar” som är önskade. Övrigt lämnar vi åt fantasin. Mer exakt vad besvärjelsen medför är upp till spelledaren.

Eterisk perception (2)

Även känd som: Magisk sannsyn.
Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.
* Transformering av ett filament till ataxatropi.

Besvärjelsen används för att upptäcka magi på avstånd – exempelvis besvärjelser, kongelerade filament eller magiska artefakter. Det är bara är magi som har varaktigheten Temporär och Provisorisk som går att upptäcka. Magi med Momentan och Permanent varaktighet har inga kvarvarande magiska effekter.

Falköga (2)

Även känd som: Celdans besvärjelse för skarp syn.
Färdigheter: Alstra fototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det två nivåer enklare (–Ob2T6) att använda attributet SYN. Effekten gör det dock inte möjligt att se i kompakt mörker.

Fiat flamma (1)

Även känd som: Diodactus konflagratiska invokation, Dansande rödflamman.
Färdigheter: Alstra termotropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).
* Transformering av ett filament till pyrotropi.

Fiat Flamma (betyder ungefär 'varde eldslåga') är en enkel besvärjelse som skapar en eldslåga som dansar på magikerns hand. Lågan som skapas motsvarar en liten fackla och har ett Antändningsvärde på 4.

Flygande föremålets besvärjelse (2)

Även känd som: Belags förvridna svävande.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob3T6), Transformerning (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Två minuter (Temporär).
* Transformering av ett filament till ataxatropi.

Besvärjelsen gör att magikern kan levitera och förflytta ett föremål genom luften. Föremålet (eller varelsen) får väga högst dubbelt så mycket som magikerns Bärförmåga (2×BF). Det leviterade befinner sig alltid på en höjd som motsvarar höjden från marken (eller vattenytan) till magikerns hand. Det leviterade rör sig max en meter per runda.

Flytandets mirakulösa fullkomlighet (2)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen ger ett föremål eller varelse ökad flytkraft på 20 kg (detta motsvarar en säck med luft på tjugo liter). Tänk på att en människa inte behöver inte speciellt mycket extra flytkraft medan en sten eller ett metallföremål behöver nästan lika mycket flytkraft som föremålets egna vikt. Denna besvärjelse kan utan problem hålla en eller två människor flytande.

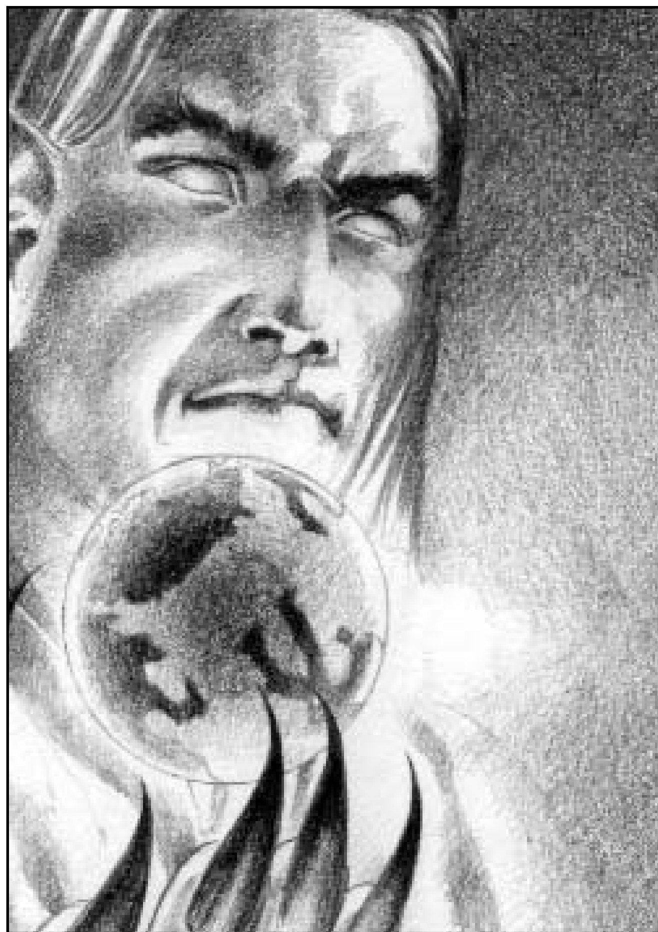
Garglias bryne (2)

Även känd som: Stringlade eggens invokation, Julundas bitande egg, Geordions fantastiska skärpa, Ninarians sylvassa klinga.
Färdigheter: Alstra geotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att alla huggande och stickande vapen gör Ob2T6 extra i skada då de träffar. Observera att denna högre skadeverkan bara gäller under besvärjelsens varaktighet och att högst en besvärjelse av denna typ åt gången kan användas på ett vapen.

Glittrande ljuskäglan (2)

Även känd som: Lysande strålens besvärjelse.
Färdigheter: Alstra termotropi (Ob2T6), Transformering (Ob2T6)*, Transformering (Ob2T6)**, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: Tre rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).



* Transformering av ett termotropisk filament till ataxatropi.
** Transformering av ett termotropisk filament till fototropi.

Skapar ett ljussken som kan riktas som en lykta med reflektor. Strålen lyser upp ett cirkulärt område med en meters radie. Ljusets maximala räckvidd är i grund 30 meter.

Goda ögat (2)

Även känd som: Sanna kraftens lycka, Almexandras hartass, Välgångens välsignelse.
Färdigheter: Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen medför att magikern får en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot karaktärsdraget Tur samt mot färdigheten Spel & Dobbel. Observera att denna besvärjelse är konstruerad så att magikern kan utföra den dolt.

Helande handen (2)

Även känd som: Eskalupisk helning, Biotropiskt traumamedikament, Cirefaliska signelsen.
Färdigheter: Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Besvärjelsen gör så att rollpersonen minskar sin Trauma med Ob2T6 poäng. Observera att besvärjelsen högst kan användas

en gång för varje tillfälle som rollpersonen återfår Trauma på naturlig väg (se regler om läka Trauma på sidan 176). Om rollpersonen är medvetslös så får rollpersonen göra ett Chockslag får att återfå medvetandet, fast bara under förutsättning att svårigheten för Chockslaget minskar en eller flera nivåer.

Heliotropisk insolation (1)

Även känd som: Vitsippas ljusa-dagen.
Färdigheter: Alstra pyrotropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).
* Transformering av ett filament till heliotropi.

Skapar ett solbelyst område med en radie på två meter. Området belyses med solljus även om det befinner sig där solen inte kan nå i vanliga fall. Solljuset har förmågan att skada vissa varelser, exempelvis vampyrer. Det solbelysta området stannar kvar vid den platsen där det skapades eller följer med en varelse eller föremål som rör på sig.

Heliotropiskt skimmer (1)

Även känd som: Förvirringens magiska sken.
Färdigheter: Alstra heliotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar ett skimrande ljussken runt magikern som gör alla anfallsmanövrer mot magikern en nivå svårare (+Ob1T6). Besvärjelsen gör det tyvärr lika mycket svårare för magikern att själv utföra anfallsmanövrer. Observera att svårighetsmodifikationen endast gäller anfallsmanövrer (även avståndsanfall) riktade mot magikern. Besvärjelser och andra handlingar påverkas ej.

Heroisk geist av den första rangen (1)

Även känd som: Dran Bielkes dristighet.
Färdigheter: Alstra heliotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att rollpersonen får en nivå lättare (–Ob1T6) att klara av svårighetsslag för att underkuva sin rädsla. Det kan exempelvis röra sig om slag mot karaktärsdraget Aggression, vissa slag för attributet VIL samt slag för färdigheten Stridsvana. Besvärjelsen sänker också svårigheten på alla andra slag som används för att se om rollpersonen flyr från en farlig situation.

Hydromantikerns stillande hand (2)

Även känd som: Spegelblanka vattnets signelse, Jargoregs magiska olja.
Färdigheter: Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen lugnar vatten, strömmar och vågor till en mer komfortabel nivå. Vågor minskas två steg nedåt i vindstyrketabellen (se bakgrundmodulen 'Mundana'). Besvärjelsen påverkar allt inom 30 meters radie från den plats, föremål eller varelse som besvärjelsen appliceras på. Observera att det enbart är vattnet som påverkas, inte vinden.

Incarcerering (3)

Även känd som: Semologens demoniska sinkabirum.
Färdigheter: Alstra semotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Provisorisk.

Effekten binder en demon så att den inte kan fly eller göra någon skada. Denna besvärjelse kan användas för att binda demoner som har en rang på tre eller lägre (≤3). En bunden demon kan inte användas till något speciellt – det enda demonen kan göra är i princip att protestera eller försöka övertala magikern. Besvärjelsen kan dels användas till att få ett förhandlingsöverläge på en demon och dels för att fängsla en demon i väntan på att demonen skall installeras som en generator i ett magisk föremål.

Julundas krossande slag (1)

Även känd som: Khezims pulveriserande hammarbane.
Färdigheter: Alstra geotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att alla krossande vapen gör Ob1T6 extra i krosskada då de träffar. Observera att denna högre skadeverkan bara gäller under besvärjelsens varaktighet och att högst en besvärjelse av denna typ åt gången kan användas på ett vapen.

Kanagas svarta mantel (2)

Även känd som: Cache Obscyra, Ra'Drachs diskreta förhållning.
Färdigheter: Alstra skototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det två nivåer (+Ob2T6) svårare att lägga märke till ett föremål eller en person. Det går dock fortfarande att lägga märke till föremålet eller personen med andra sinnen än synen (SYN) utan någon svårighetsökning.

Kattöga (1)

Även känd som: Vidisanlux, Djävulsblicken, Kanagas penetrerande blick.
Färdigheter: Alstra skototropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att magikern kan se i kompakt mörker. Det blir lika lätt att se som om det vore normalt dagsljus.

Komaleptisk annullering (2)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen gör så att ett medvetslöst offer direkt får möjlighet att slå ett extra Chockslag för att kvickna till. Svårigheten för Chockslaget är dessutom två nivåer lägre än normalt (–Ob2T6). Blir svårigheten för Chockslaget lägre än Ob1T6 så kvicknar offret till automatiskt. Observera att effekten inte gör att offret minskar sin Smärta eller Trauma.

Korpus Kollapsis (2)

Även känd som: Sarinas somatiska chock.
Färdigheter: Alstra astrotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.
* Transformering av ett filament till ataxatropi.

Besvärjelsen gör att offret direkt måste slå ett extra Chockslag. Observera att besvärjelsen inte ger offret någon extra Smärta eller Trauma. Om offret inte har någon modifikation från skador så kvicknar offret alltid till efter högst 10 minuter.

Larbilius förlängda kliv (2)

Även känd som: Bizars fenomenala kinetik, Kardins flyfotabesvärjelse, Sjumilaklivets hemliga formel.
Färdigheter: Alstra ataxatropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen ökar magikerns (eller en annan person) Förflyttning med fyra (+4) meter per runda. Effekten påverkar inte den förflyttning på två meter som inte behöver utföras som handling.

Larbilius underbara teleportation (3)

Även känd som: Bizars momentana translokation.
Färdigheter: Alstra ataxatropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen används för att teleportera magikern upp till 100 meter. Teleportering kan bara genomföras på så sätt att magikern landar med fötterna på marken på ett ställe som rymmer hela personen. Dessutom måste besvärjaren antingen kunna se platsen dit man önskar teleportera sig eller ha besökt platsen tidigare så att man är bekant med den. Däremot går det bra att teleportera sig genom väggar och alla andra tänkbara hinder. Utrustning på den teleporterade får inte överstiga personens Bärförmåga. Om personen är överbelastad så ökar denna överbelastning besvärjarens svårigheten för färdighetsslaget för Besvärjelse.

Lirmanas isande nattkyla (2)

Även känd som: Den mörka besvärjelsen för bitande kyla.
Färdigheter: Alstra skototropi (Ob2T6), Transformering (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Momentan.
* Transformering av två filament till kryotropi.

Besvärjelsen används för att kyla ner material, vätskor och gaser. Besvärjelsen kan dock inte användas för att direkt påverka levande varelser. Nedkylningen motsvarar ett kilogram materia som kyls ned tjugo grader. Exempelvis kan alltså 100 g kylas ner 200°C eller tio kg kylas ner 2°C. Notera att ett en kubikmeter luft väger ungefär ett kilo. Om besvärjelsen används för att frysa vatten så bör man tänka på att vatten utvidgas nästan 10% då det fryser – vilket kan spräcka glasflaskor och i extrema fall även sten.

Liselles fantastiska öra (2)

Även känd som: Skarpa hörselns besvärjelse.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det man hör mycket bättre. Besvärjelsen gör det två nivåer enklare (–Ob2T6) att använda attributet HÖR.

Madriannas förföriska sång (2)

Även känd som: Jolandas oemotståndliga libido, Kärlekens väckande gnista.
Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det två nivåer enklare (–Ob2T6) att lyckas med färdigheten Förföra. Då det gäller motsatta könet blir även färdigheten Övertala två nivåer enklare (–Ob2T6). Observera att magikern måste vidröra sitt 'offer'.

Madriannas preventiva profylax (1)

Även känd som: Filippas förseglade läppar, Ekivokus säkra kort.
Färdigheter: Alstra selenotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Tre minuter (Temporär).

Besvärjelsen kan användas både för att minska chansen och öka chansen att bli gravid. Det normala sättet att se om man blir gravid är att både parter skall lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) mot sin TÅL. Besvärjelsen ökar eller minskar svårigheten för en av parterna med två nivåer (+Ob2T6).

Magus Cerdos dalande snö (2)

Även känd som: Lirmanas vita vinterskrud.
Färdigheter: Alstra kryotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).

Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).
* Transformering av ett filament till hydrotropi.

Besvärjelsen skapar ett magiskt snöfall som täcker ett område med 30 meters radie med ett tunt lager snö (en centimeter tjockt). För att snön skall kunna bildas krävs att det inte är varmare än fem grader (+5°C) i luften. Om marken är varm (>0°C) så töar snön bort mycket snabbt.

Magus Cerdos svalkande vind (2)

Även känd som: Kalla kåren.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).
* Transformering av ett filament till kryotropi.

Skapar en sval cirkulerande vind som användas för att svalka eller kyla ner magikerns närmaste omgivning. Temperaturen hos vinden är tio grader kallare än omgivningen.

Mionas mångalenskap (2)

Även känd som: Den besinningslösa fasans tecken, Skräckens förbannelse.
Färdigheter: Alstra selenotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen sätter skräck i ett offer. För att offret inte skall fly utom räckhåll för besvärjelsen krävs ett normalsvårt slag (Ob2T6) mot offrets VIL.

Månbestens dikterande ord (2)

Även känd som: Lunionens kosmiska befallning.
Färdigheter: Alstra selenotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en lunion (en månvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera lunioner upp till andra rangen. Observera alltså att lunioner med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad lunion blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers lunion med denna besvärjelse. Exakt vad en lunion kan användas till beskrivs i magi-modulen 'Mystik & magi'.

Mäster Boparams samlade tystnad (2)

Även känd som: Almexandras stillhet.
Färdigheter: Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar ett område med tystnad med en radie på en meter från den plats, sak eller varelse som besvärjelsen appliceras på. Inom denna radie är det två nivåer svårare (+Ob2T6) att använda attributet HÖR.

Nanórgonas krossande hand (2)

Även känd som: Nekromantisk traumatisering.
Färdigheter: Alstra nekrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen ger offret Ob2T6 poäng Trauma. Höjs svårigheten för Chockslaget eller Dödsslaget måste dessa slag slås som vanligt.

Nekromantikerns hemofiliska uttömning (1)

Även känd som: Den röda utgjutelsen.
Färdigheter: Alstra nekrotropi (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen höjer offrets Blodförlust med Ob1T6. Besvärjelsen är ganska farlig, men det är relativt komplicerat att alstra nekrotropiska filament. Höjs svårigheten för Chockslaget måste detta slag slås som vanligt.

Omkars goda tecken mot vandöda (2)

Även känd som: Skyddsformeln mot de odöda.
Färdigheter: Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att vandöda inte kan komma närmare än en meter från den varelse eller det objekt som besvärjelsen lagts på. Observera att besvärjelsen endast hejdar vandöda vars rang är två eller lägre (≤2). Mer information finns i tilläggsmodulen 'Vandöda'.

Onda ögat (3)

Även känd som: Bizars kaotiska malör, Gudarnas galla, Den krossade spegelns förbannelse.
Färdigheter: Alstra ataxatropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen medför att offret får en nivå svårare (+Ob1T6) på alla slag mot karaktärsdraget Tur samt mot färdigheten 'Spel & dobbel'.



Petromorfos (4)

Även känd som: Khezims geotropiska petrifiering.
Färdigheter: Alstra geotropi (Ob5T6), Transformering (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: Provisorisk.
* Transformering av två filament till ataxatropi.

Besvärjelsen förstelnar en varelse om offret misslyckas med att slå ett lätt slag (Ob2T6) mot sin TÅL. Används besvärjelsen mot ett föremål så anses föremålet ha en Tålighet som motsvarar 10. Effekten gör så att ett objekt eller en varelse skenbart förvandlas till sten. Eftersom besvärjelsens varaktighet är Provisorisk så finns det möjlighet att på magisk väg ta bort förstelningen. Dessutom innebär den Provisoriska varaktigheten att besvärjelsen sluta att verka om magikern väver en ny Petromorfos.

Putrefaktisk metamorfos (2)

Även känd som: Nekromantisk dekomposition, Koch Katres kallbrand.
Färdigheter: Alstra nekrotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6)
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.
* Transformering av ett filament till Ataxatropi.

Besvärjelsen kan antingen användas för att se till att dött kött ruttnar eller för att åstadkomma infektioner i ett offers levande kropp. För dött kött gäller att besvärjelsen automatisk får tio kilo kött att ruttna. Om effekten används mot en varelse så måste ett slag slås mot TÅL för att offret skall undvika en infektion. Svårigheten är lätt (Ob1T6), men ökas med de modifikationer som fås från Trauma-sektion och från infektionsreglerna (tabell 7-29 på sidan 178).

Ra'Drachs ogenomträngliga töcken (1)

Även känd som: Skuggornas frambringare, Kanagas fördunkling.
Färdigheter: Alstra kryotropi (Ob1T6), Transformering (Ob2T6)*, Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).
* Transformering av ett filament till skototropi.

Besvärjelsen skapar ett fördunklat område med en radie på två meter. Alla som befinner sig inom detta område får en nivå svårare (+Ob1T6) att använda SYN.

Riannas glittrande bländverk (3)

Även känd som: Torgos bländande blixt, Vitsippas sol-i-ögonen.
Färdigheter: Alstra fototropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen skapar ett mycket kraftigt riktad ljussken som bländar en individ. Offret blir dock bara bländat om det har huvudet riktat mot magikern. Ett bländat offer får tre poäng (+3) Smärta. Den som har blivit bländad får dessutom svårare att utföra alla handlingar som har med syn att göra, exempelvis (men inte begränsat till) slag mot SYN, stridsmanövrer, färdigheter som Söka och Speja. Första rundan blir det tre nivåer svårare (+Ob3T6), andra runda sjunker svårighetsökningen till två nivåer (+Ob2T6) och tredje rundan till en nivå svårare (+Ob1T6). Därefter upphör offret att vara bländat (möjligen kanske det svider något i ögonen).

Riannas optiska evokation (2)

Även känd som: Vurgils förvridna verklighet, Falsksynens fullständighet.
Färdigheter: Alstra fototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar en magisk skenbild av ett mindre föremål eller varelse som magikern vet hur det ser ut. Illusionen får inte vara högre eller bredare än två meter. En illusion påverkar bara synen, inga andra sinnen påverkas. Vidare kan illusionen inte

lysa eller röra sig från den plats eller från det objekt som den applicerades på. För att genomskåda en illusion måste man slå ett lätt slag (Ob2T6) mot attributet SYN.

Riannas totala transparens (3)

Även känd som: Lemlis böjda ljusstrålar, Besvärjelsen för osynlighet av tredje rangen.
Färdigheter: Alstra fototropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Denna besvärjelse gör magikern svår att se. För att kunna se magikern krävs det att man lyckas med normalsvårt slag (Ob3T6) mot SYN. Övriga modifikationer (exempelvis från nedsatt sikt) kan göra detta svårighetsslag ännu svårare. Observera att besvärjelsen inte påverkar andra sinnen än synen.

Salamanderns kommando (2)

Även känd som: Befalla salamander.
Färdigheter: Alstra pyrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en salamander (en pyrotropisk elementarvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera Salamandrar upp till andra rangen. Observera alltså att salamandrar med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad salamander blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers salamander med denna besvärjelse. Exakt vad en salamander kan användas till beskrivs i Mystik & magi.

Sarinas magiska koppel (2)

Även känd som: Stellarens kosmiska befallning, Bzarons divina kontroll av stjärnväsen.
Färdigheter: Alstra astrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen tvingar en stellar (en stjärnvarelse) att lyda magikerns befallning under en minuts tid. Denna besvärjelse kan användas för att kontrollera stellarer upp till andra rangen. Observera alltså att stellarer med högre rang inte går att kontrollera med denna besvärjelse. En kontrollerad stellar blir besvärjarens lydiga slav – den förintar till och med sig själv på order – men man måste tänka på vad man säger, då den tar alla order bokstavligt. Man kan också ta över en annan magikers stellar med denna besvärjelse. Exakt vad en stellar kan användas till beskrivs i Mystik & magi.

Sarinas övermäktiga trötthet (2)

Även känd som: Astrotropisk soporativ.
Färdigheter: Alstra astrotropi (Ob3T6), Transformering (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Momentan.
* Transformering av ett filament till ataxatropi.

Besvärjelsen ger offret Ob1T6 poäng Långtidsutmattning.

Sergals ohejdade vredesmod (2)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Avstånd.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att offret (eller användaren) blir mycket lätt att reta upp. Alla slag mot karaktärsdraget Aggression blir två nivåer enklare (–Ob2T6). Även slag för att se om man råkar i raserianfall blir två nivåer enklare (–Ob2T6). Raserianfall är en frivillig regel som beskrivs på sidan 118.

Similons magiska pansar (2)

Även känd som: Rustningen från de högre makterna.
Färdigheter: Alstra nomotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att var och ett av de tre pansarvärden (hugg, kross & stick) ökar med två poäng (+2) samt att BRYT ökar med två (+2). Effekten kan exempelvis används på rustningar, vapen, sköldar eller till och med på en varelses hud. Om besvärjelsen används på rustningar skyddar besvärjelsen bara de träffområden som täcks av rustningen. Om besvärjelsen används direkt på huden så påverkas bara ett valt träffområde.

Skototropisk förblindning (2)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra skototropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör det två nivåer (+Ob2T6) svårare för offret att använda attributet SYN, stridsmanövrer samt färdigheter som Söka och Speja. Besvärjelsen påverkar inga andra sinnen än synen.

Skydd mot svartkonst (3)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra nomotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Denna besvärjelse skyddar magikern mot all magi vars magnitud är tre eller lägre (≤3). Mot starkare magi erhålls inget skydd alls. Besvärjelsen stoppar bara sådan magi som är avsedd att påverka magikern direkt – den skyddar alltså inte mot indirekt påverkande magi (exempelvis magi som påverkar kläder eller liknande)

Skyddsformeln mot eld och värme (2)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra termotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att användaren två extra magiska 'lager' som skyddar mot eld och hetta. Varje extra 'lager' gör att det tar en extra runda för elden eller hettan att bränna igenom. Mer regler om brännskador finns på sidan 173.

Skyddsformeln mot frost och köld (2)

Även känd som: Magus Cerdos pälskappa.
Färdigheter: Alstra kryotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör alla slag mot TÅL för att undvika nedkylning två nivåer enklare (–Ob2T6). Reglerna för köld & nedkylning finns på sidan 185. Observera att besvärjelsen måste kastas flera gånger så att hela den period som TÅL-slaget omfattar täcks in. Besvärjelsen kan också användas för att göra TÅL-slag för att återfå kroppsvärmen två nivåer enklare (–Ob2T6) samt för att minska risken för köldchock med två nivåer (–Ob2T6).

Skälvande jordens åkallan (3)

Även känd som: Khezims skakande tremor, Geordions icke stabila mark, Jordens vredesmod, Arotars mäktiga steg.
Färdigheter: Alstra geotropi (Ob3T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen skapar ett lokalt jordskalv med epicentrum under magikern. Jordskalvet har en radie på 30 meter. Alla varelser (även magikern) inom denna radie måste slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot RÖR för att kunna stå upp.

Stanken från graven (2)

Även känd som: Nanórgonas outhärdliga odör.
Färdigheter: Alstra nekrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob3T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar en fruktansvärd stank vid det föremål eller den varelse som magikern vidrör. Lukten har en radie på en meter och alla inom detta område måste lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot sin VIL för att inte fly undan den vedervärdiga stanken som effekten skapar. Fumlas slaget spyr offret. Varelser med utpräglat luktsinne (LUK) får dessutom två nivåer svårare (+Ob2T6) att använda sitt speciella lukt-attribut LUK – besvärjelsen är därför praktisk för att exempelvis stoppa spårhundar.

Stämma blod (2)

Även känd som: Den blodstämmande signelsen, Hemostatisk koagulering, Omkars bandage.
Färdigheter: Alstra biotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Momentan.

Besvärjelsen minskar rollpersonens Blödningstakt med Ob2T6. Observera att besvärjelsen högst kan användas en gång för varje tillfälle som rollpersonens Blödningstakt minskar på naturlig väg.

Subakvatisk respiration (2)

Även känd som: Augus gälar.
Färdigheter: Alstra hydrotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Denna besvärjelse gör det möjligt för en individ att andas vatten istället för luft. Besvärjelsen medför dock att individens lungor fylls med vatten, men detta skadar inte individen så länge besvärjelsen verkar. Det tar två rundor att andas ut vatten som finns i lungorna om individen befinner sig på land. Slutar besvärjelsen att verka då rollpersonen fortfarande har vatten i lungorna så erhålls både Ob1T6 poäng Trauma och Ob2T6 poäng Smärta. Därefter används normala drunkningsregler (se sidan 174). Det är dock möjligt att använda besvärjelsen upprepade gånger efter varandra för att skjuta denna sidoeffekt på framtiden.

Tabula rasa (2)

Även känd som: Diodactus lysande skrift, Eldskrift.
Färdigheter: Alstra pyrotropi (Ob3T6), Transformering* (Ob3T6), Transformering** (Ob2T6), Besvärjelse (Ob1T6), Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: Tre rundor.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).
* Transformering av ett pyrotropisk filament till semotropi.
** Transformering av ett pyrotropisk filament till fototropi.

Magikern skapar en valfri, lysande text eller ett enkelt diagram i luften eller på en yta. Tabula Rasa används ofta i undervisningssyfte. Besvärjelsen kallas Tabula Rasa, vilket betyder ungefär "blank tavla" då den i sig är helt blank. Det är upp till besvärjaren att lägga in text och diagram. Om någon nuddar texten bryts besvärjelsen.

Telepatisk kommunikation (2)

Även känd som: Sergals tankeläsning.
Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen gör så att magikern kan sända ord direkt till en annan persons hjärna. Orden som sänds måste begränsas till två stavelser. Dock kan man sända så många ord man hinner under besvärjelsens varaktighet.

Ylande sefyrens åkallan (2)

Även känd som: Den svarta vinden, Vita klostrets storm.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Besvärjelsen skapar en magisk vind som påverkar allt inom 30 meters radie från den plats, föremål eller varelse som besvärjelsen appliceras på. Inom detta område ökar vindstyrkan två steg (+2) på vindstyrketabellen (se sidan 109 i bakgrundsmodulen 'Mundana'). Till sjöss kommer förmodligen inga större vågor hinna byggas upp på den korta sträcka som vinden påverkar. Besvärjelsen kan exempelvis användas för att föra fram en segelbåt eller välta lätta saker.

Ymniga nederbördens välsignelse (1)

Även känd som: Augus skyfall, De tunga molnens regndans, Tårarnas fall.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob2T6), Transformering (Ob3T6)*, Besvärjelse (Ob1T6).
Tidsåtgång: Två rundor.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: En minut (Temporär).
* Transformering av ett filament till hydrotropi.

Besvärjelsen skapar ett magiskt regn som täcker ett område med upp till 30 meters radie. Magikern befinner sig alltid i centrum av detta skyfall. Inom besvärjelsens verkningsradie fall ungefär en millimeter regn. Regnet är tätast i mitten.

Zur Khezar (2)

Även känd som: Zur Khezars besvärjelse.
Färdigheter: Alstra geotropi (Ob2T6), Besvärjelse (Ob2T6).
Tidsåtgång: En runda.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En minut (Temporär).

Denna besvärjelser ger ett antal olika modifikationer för användaren. Alla slag för färdigheterna Klättra, Akrobatik blir två nivåer enklare (–Ob2T6). Dessutom erhålls Ob2T6 extra ”skydd” mot att bli tillbakaknuffad (tillbakaknuffning är en frivillig regel som beskrivs på sidan 115. Besvärjelsen har också ett par nackdelar som gör att det blir två nivåer svårare (+Ob2T6) att använda färdigheterna Hoppa och Undvika.



RITUALER

Ritualer kan användas för att väva mycket kraftfull magi. En ritual tar dock betydligt längre tid att utföra än en besvärjelse. Ritualer är alltid formaliserade eftersom de omfattar så mycket text att de är omöjligt att memorera. Det är därför nödvändigt att läsa en ritual långsamt direkt från en bok. För att använda ritualer krävs färdigheten Ritual, en eller flera färdigheter för att alstra samt eventuellt färdigheten Transformering.

Speciella egenskaper hos ritualer

En ritualer är ett sätt att väva magi som tar betydligt längre tid att utföra än vanliga besvärjelser, men som kan användas för att väva betydligt kraftfullare effekter. Ritualer skiljer sig från vanliga besvärjelser på ett antal viktiga punkter:

- Flera alstringar av olika aspekter kan utföras i en och samma ritual. Det går dock inte att utföra flera alstringar av samma aspekt i en och samma ritual.
- Det tar längre tid att utföra en ritual. Varje handling i ritualen tar en halv timme (istället för en halv runda som är det normala för besvärjelser).
- Eftersom det inte är möjligt att ta paus under ritualens utförande så kan den ökade tidsåtgången ibland göra så att magikern drabbas av sömnbrist. Långtidsutmattning från sömnbrist kan i extrema fall göra de sista färdighetsslagen i ritualen svårare.
- Det är varken möjligt eller nödvändigt att memorera en ritual. En ritual måste läsas direkt ur en skrift. En ritual kan inte heller improviseras eftersom den alltid är formaliserad.
- Man använder färdigheten Ritual istället för Besvärjelse.
- Ritualer med varaktigheten Temporär varar normalt i en timme (60 minuter, 900 rundor) – istället för en minut (15 rundor) som är det normala för besvärjelser.
- De olika delarna i en ritual kan göras enklare genom att öka tidsåtgången ytterligare. Varje dubblering av tidsåtgången för en handling (alstring, transformering eller effektvävning) gör handlingen en nivå enklare (Ob1T6). Observera att det är nödvändigt att specificera detta då ritualen formaliseras.
- Om något färdighetsslag i ritualen misslyckas så får magikern göra ett nytt försök – vilket dock kommer att ta mer tid (minst 30 minuter extra). Denna regel gäller dock ej om man fumlar.

Att lära sig ritualer

Ritualers komplexitet mäts liksom besvärjelser med hjälp av magnituder. En rituals magnitud är lika med det antal filament som ritualens effekter förbrukar. Eventuella förluster vid transformation räknas inte in i magnituden.

Liksom för besvärjelser finns det tre huvudsakliga sätt som en rollperson kan få ritualer från: då rollpersonen skapas, om rollpersonen blir undervisad och om rollpersonen studerar böcker med formaliserade ritualer. Hur detta går till beskrivs i reglerna om besvärjelser på sidan 196.

Liksom besvärjelser så kan även nya ritualer forskas fram av skickliga magiker (detta beskrivas i 'Mystik & magi', en magiexpansion till Eon).

ATT ANVÄNDA RITUALER

För att använda en ritual krävs att magikern har lärt sig ritualen. Dessutom krävs att magikern har möjlighet att läsa ritualen från en skrift där den är nedskriven. Det första steget är att genomföra de alstringar som ingår, som därefter utförs de eventuella transformeringar som ingår. Det sista steget är att väva de effekter med hjälp av färdigheten Ritual.

En ritual måste utföras utan avbrott. Det är alltså inte möjligt att ta några pauser för att äta, dricka eller vila. Detta innebär att om ritualen drar ut på tiden alltför mycket så kommer magikern att bli utmattad, vilket leder till en ökad risk att ritualen misslyckas.

Liksom besvärjelser utförs ritualer i två eller tre steg. Ritualer kan till skillnad från besvärjelser innehålla mer än en alstring. För att lyckas utföra ritualen måste man slå ett svårighetsslag för varje del i ritualen. Först utförs de olika alstringarna, därefter eventuella transformering och till sist vävs de olika effekterna. Se även tabell 9-20.

Observera att det inte är möjligt att urföra några andra handlingar samtidigt som man utför en ritual. Det är inte ens möjligt att förflytta sig, vila eller äta. Eftersom varje färdighetsslag i ritualen åtminstone tar 30 minuter att utföra så kan långa ritualer leda till att magikern får sömnbrist. Sömnbrist får magikern dock först när han eller hon varit vaken i mer än 16 timmar. Tänk på att Långtidsutmattning (från exempelvis sömnbrist) kan göra färdighetsslagen svårare. Mer om sömnbrist finns på sidan 182 i kapitlet om utmattning.

I beskrivningen av ritualen finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra den. Tidsåtgången är som regel en eller ett par timmar. Se ritualens beskrivning för mer information.

Genom att dubbla tidsåtgången på ett visst steg så kan magikern göra detta steg en nivå enklare (–Ob1T6). Svårigheten kan som lägst bli Ob1T6. Observera att tidsåtgången inte behöver specificeras då ritualen formaliseras – det gör bra att öka tidsåtgången vid behov.

Steg	Färdighet
Alstra filament	Alstra <aspekt>**
Transformera filament*	Transformation**
Väva effekter	Ritual**

* Behöver inte nödvändigtvis ingå i ritualen.
** Flera alstringar, transformationer och effekter kan förekomma i en och samma ritual.

Tabell 9-20: De olika stegen för att utföra en ritual.



Mall för ritualer

En ritualbeskrivning består regeltekniskt av ritualens namn, dess magnitud, dess effekter, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs ritualen med en kort text. Följande mall används:

<Ritualens namn> (Magnitud) Ritualens vanligaste namn, som kan vara uppkallad efter dess skaparen, en rent teknisk beskrivning, en poetisk beskrivning eller en kombination av dessa tre. Efter namnet finns ritualens magnitud angiven inom parentes.

Även känd som: Om ritualen är känd under några andra namn så anges det här.

Färdigheter: Här anges alla de färdighetsslag som måste lyckas för att ritualen skall börja verka. Ett separat slag för varje färdighet måste göras. Misslyckade slag får göras om. Om något slag fumlas så misslyckas besvärjelsen och dessutom inträffar vanligen otrevliga bieffekter. Tänk på att exempelvis Långtidsutmattning kan göra färdighetsslagen svårare.

Tidsåtgång: Hur lång tid det totalt tar att utföra alla delarna i ritualen.

Räckvidd: Hur långt ritualens effekter kan nå.

Varaktighet: Hur länge effekten varar.

Exempel:

Skapa portal (12)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra semotropi (Ob2T6), Alstra kronotropi (Ob3T6), Alstra ataxatropi (Ob3T6), Transformering (Ob2T6)*, Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6)
Tidsåtgång: 16 timmar.
Räckvidd: 120 meter (från den andra ändan på hypertunneln).
Varaktighet: Permanent.
* Transformering av tre kronotropiska filament till två ataxatropiska filament.

Ritualen används för att skapa en portal. För att kunna använda portalen måste dock ytterligare en portal skapas med samma namn. Maxavståndet mellan detta par kan vara upp till 120 meter. Portaler måste placeras på en fast plats som är namngiven av magikern (portalers sanna namn är av den andra rangen). Rent fysiskt ser en portal ut som en silverskimrande vattenyta, med en diameter på två meter. Går man igenom portalen förflyttas man ögonblickligen till den andra portalen. Portaler fungerar alltid i par om två – fler än två portaler kan aldrig vara ihopkopplade. Om den andra portalen ännu inte är aktiverad så skimrar portalen mycket svagt och har naturligtvis inte heller förmågan att transportera.

Alstringar i ritualen

I en ritual kan flera olika alstringar ingå. Det krävs ett slag för varje Alstra-färdighet, såvida man inte har tillgång till 'kongelerade filament'. De alstringsfärdigheter som skall användas anges i ritualens beskrivning tillsammans med en svårighet som står inom parentes efter alstringsfärdigheterna.

Normalt tar varje alstring i en ritual 30 minuter att utföra. Genom att dubbla tidsåtgången för en alstring så kan man dock sänka svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Man kan dubbla tidsåtgången hur många gånger man vill för att sänka svårigheten ännu mer, men svårigheten kan dock aldrig göras lägre än Ob1T6.

Om samtliga alstringar av filament lyckas fortsätter man att slå för eventuella transformeringar och för att väva effekterna.

Om slaget för alstringsfärdigheten misslyckas så har magikern möjlighet att göra ett nytt försök, fast det tar naturligtvis mer tid. Om magikern istället ger upp så misslyckas hela ritualen. Observera då att magikern är tvungen att dissipera eventuella tidigare alstrade filament. Detta kan ske kontrollerat eller okontrollerat – magikern bestämmer.

Om man fumlar vid alstring så kommer samtliga alstrade filament att dissipera okontrollerat. Exakt vad som händer vid okontrollerad dissipation finns angivet i beskrivningarna av de olika aspekterna.

Transformeringar i ritualen

Transformeringar i ritualer fungerar i grund och botten på samma sätt som i besvärjelser. För varje transformation krävs ett svårighetsslag mot färdigheten Transformera. Det finns dock två skillnader: dels kan transformeringarna göras enklare genom att dubbla tidsbehovet och dels finns det möjlighet att försöka igen om en transformering misslyckas.

Normalt tar varje transformering i en ritual 30 minuter att utföra. Genom att dubbla tidsåtgången för en transformering så kan man dock sänka svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Man kan dubbla tidsåtgången hur många gånger man vill för att sänka svårigheten ännu mer, men svårigheten kan dock aldrig göras lägre än Ob1T6.

Om samtliga transformationer lyckas så kan rollpersonen fortsätta att väva de effekter som ingår i ritualen.

Om någon transformation i ritualen misslyckas så har magikern två möjligheter: försöka igen eller ge upp. Om magikern försöker igen får man slå ett nytt slag för Transformering, fast det tar naturligtvis ytterligare tid. Om magikern istället ger upp så misslyckas hela ritualen. Observera då att magikern är tvungen att dissipera alla alstrade filament. Detta kan ske kontrollerat eller okontrollerat – magikern bestämmer.

Om någon transformering fumlas så kommer *samtliga* filament som magikern alstrat att dissipera okontrollerat. Det finns ingen möjlighet att försöka igen vid fummel. Observera att filament av olika aspekt dissiperar på olika sätt (se respektive aspekts beskrivning). Det gäller alltså i detta fall att veta vilka filament som magikern 'håller' på. Se regeln 'Transformering av filament' på sidan 198 samt tabell 9-2 för mer detaljer om vad som händer då transformeringar fumlas.

Väva effekt i ritualen

För att väva filament till effekter och aktivera dessa måste man slå ett eller flera svårighetsslag mot färdigheten Ritual. Svårigheten att lyckas med varje färdighetsslag står angiven inom parentes i ritualens beskrivning.

Normalt tar varje vävning (slag för Ritual) 30 minuter att utföra. Genom att dubbla tidsåtgången för själva vävning så kan man sänka svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Man kan dubbla tidsåtgången hur många gånger man vill för att sänka svårigheten ytterligare, men svårigheten kan dock aldrig göras lägre än Ob1T6.

Om samtliga färdighetsslag i ritualen lyckas så aktiveras effekten.

Om något färdighetsslag för Ritual misslyckas så har magikern två möjligheter: försöka igen eller ge upp. Om magikern försöker igen får man slå ett nytt slag för Ritual, fast det tar naturligtvis ytterligare tid. Om magikern istället ger upp så misslyckas hela ritualen. Observera då att magikern är tvungen att dissipera alla alstrade filament. Detta kan ske kontrollerat eller okontrollerat – magikern bestämmer.

Om någon färdighetsslag för Ritual fumlas så kommer samtliga filament som magikern alstrat att dissipera okontrollerat. Dessutom misslyckas naturligtvis hela ritual. Det finns ingen möjlighet att försöka igen vid fummel. Observera att filament av olika aspekt dissiperar på olika sätt (se respektive aspekts beskrivning).

Tidsåtgång

I beskrivningen av ritualen finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra hela ritualen. Den totala tidsåtgången är vanligen en eller ett par timmar.

Varje färdighetsslag i en ritual tar under normala omständigheter 30 minuter att utföra.Genom att dubbla tidsåtgången för ett steg (ett färdighetsslag) så kan man sänka svårigheten för detta slag med en nivå (–Ob1T6). Man kan dubbla tidsåtgången hur många gånger man vill för att sänka svårigheten ytterligare, men svårigheten kan dock aldrig göras lägre än Ob1T6. Observera att svårigheterna i beskrivningarna av ritualer alltid anges för ett steg som utförs på normal tid (30 minuter).

Observera att effekten eller effekterna av en ritual aldrig börjar verka förrän hela ritualen är färdig.

Räckvidd

Räckvidden för en ritual avgör hur långt effekterna kan nå. Observera att det inte är nödvändigt att slå för att träffa med en avståndsritual, men det är däremot nödvändigt att magikern kan se, känna eller på annat sätt förnimma (exempelvis med magiförnimelse eller andeförnimelse) sitt mål. Det finns tre olika kategorier av ritualer vad det gäller räckvidd: Personlig, Beröring och Avstånd.

Personlig: Innebär att det är endast trollkarlen själv som effekten påverkar. Kläder och utrustning påverkas inte.

Beröring: Innebär att trollkarlen måste nudda målet. Om magikern vill utföra en ritual på sig själv behöver han inte vidröra sig själv. På samma sätt behöver magikern inte aktivt röra vid kläder eller på buren utrustning om effekten är avsedd att påverka dessa.

Avstånd: Innebär att en trollkarl vid full hälsa i princip skall kunna springa fram till målet på en runda. Detta avstånd anses vara 30 meter för enkelhetens skull. Avvikelser från detta avstånd kan dock anges i besvärjelsen.

Varaktighet

En ritual har alltid en speciell tid som den varar. Det finns fyra olika typer av varaktighet, vilka är: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent. Observera att då ritual används så kan inte varaktigheten ökas på det sätt som räckvidden går att öka.

Momentan: Innebär att effekten är ögonblicklig för att sedan inte verka mera. Under sin momentana verkanstid kan dock ritualen påverka den materiella världen.

Temporär: Denna typ av varaktighet innebär att effekten upphör efter en viss tid. Temporära ritualer varar normalt i en timme (60 minuter, vilket motsvarar 900 rundor). Varaktigheten kan dock variera beroende på hur ritualen är konstruerad och formaliserad. Det går inte att utföra en ny Temporär ritual av samma typ innan den tidigare slutat att verka. Däremot går det bra att utföra flera olika sorters Temporära ritualer i följd.

Provisorisk: Om varaktigheten är Provisorisk innebär det att effekten varar tills vidare. Det vill säga ända tills den (eventuellt) tas bort av magikern eller ett villkor. Det går inte att utföra en ny Provisorisk ritual av samma typ innan den tidigare slutat att verka, men väl flera Provisoriska av olika sorter.

Permanent: Om varaktigheten är permanent innebär detta att effekten är bestående och inte kan tas bort – inte ens med magi.

Ritualers namn i bokstavsordning	Ritualen kallas vanligen
Andra rangens symbolistiska nedkallning	
Augus hydrologa gestaltning	(se 'Gestalta undin')
Belags tjänsteande	(se 'Ritualen för den manifesterade vinden')
Bizars flyende tid	
Bzarons emanation av stjärnväsen	(se 'Ritualen för frammananade av stellarer')
Dran Bielkes dokumentduplicering	(se 'Semotropisk kopiering')
Fjärde rangens demonologiska nedkallning	
Frammana månbest	
Frammana salamander	(se 'Protubererande salamander')
Frammana sylf	(se 'Ritualen för den manifesterade vinden')
Frammana undin	(se 'Gestalta undin')
Gestalta undin	
Helionens kosmiska kallelse	
Ikonomantikerns okränkbara barriär	(se 'Triomeras skyddande cirkel')
Ikonomantiskt pentagram av den fjärde rangen	(se 'Nanórgonas pentagram')
Khezims fenomenala exkavation	
Khezims underjordiska gnom	(se 'Kreo Golimus')
Kreo Golimus	
Kreo Helionus	(se 'Helionens kosmiska kallelse')
Larbilius återfunna egendom	
Lokalisera föremål	(se 'Larbilius återfunna egendom')
Madriannas kirurgiska behandling	
Nanórgonas pentagram	
Omkars mirakulösa återuppväckelse	
Protubererande salamander	
Ritualen för accelererad tid	(se 'Bizars flyende tid')
Ritualen för den manifesterade vinden	
Ritualen för frammananade av stellarer	
Ritualen för gestaltning av lunioner	(se 'Frammana månbest')
Ritualen för invärtes läkning	(se 'Madriannas kirurgiska behandling')
Ritualen för kroppslig revitalisering	(se 'Omkars mirakulösa återuppväckelse')
Ritualen för återbildandet av kroppsdel	(se 'Sarinas kroppsliga regenerering')
Sarinas kroppsliga regenerering	
Sarinas magiska stjärna	(se 'Ritualen för frammananade av stellarer')
Semotropisk kopiering	
Skapa golem	(se 'Kreo Golimus')
Skapa portal	
Triomeras skyddande cirkel	
Vårdtecknets sigill	(se 'Triomeras skyddande cirkel')
Zalaras vård	(se 'Triomeras skyddande cirkel')

Tabell 9-21: Ritualer i bokstavsordning.

RITUALBESKRIVNINGAR

Samtliga ritualer beskrivs i detta avsnitt enligt den mall som givits på sidan 219. Varje ritualbeskrivning består regeltekniskt av ritualens namn, dess magnitud, dess alternativa namn, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs ritualen med en kort text.

Andra rangens symbolistiska nedkallning (6)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra ikonotropi (Ob2T6), Alstra semotropi (Ob2T6), Alstra ataxatropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 3 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.

Ritualen används för att kalla ned demoner av upp till och med den andra rangen. Ritualen utförs genom att skriva demonens sanna namn runt en symbol som öppnar portarna till de områden på andeplanet där demoner vistas. Observera att det är helt nödvändigt att magikern vet det sanna namnet på den demon som skall kallas ned. En demon som nedkallats är i princip uteslutande fientligt inställd till den som nedkallat den. En nyligen frammanad demon blir dock förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka binda eller övertala den. För att binda en demon krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Incarcerering'. Exakt vad en demon kan användas till beskrivs i 'Mystik & magi' där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra demonens reaktion vid nedkallningen.

Bizars flyende tid (6)

Även känd som: Ritualen för accelererad tid.
Färdigheter: Alstra kronotropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).
Tidsåtgång: 6 timmar.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: Två timmar (Temporär).

Ritualen gör så att tiden går långsammare för magikern. Under de två timmar som effekten varar för magikern så förflyter 64 timmar (2,5 dygn) för omgivningen. För magikern tycks omgivningen röra sig 32 gånger sin normala hastighet. All utmattning, exempelvis sömnbrist, vätskebrist och hunger, ur den tidsflyende individens perspektiv (det vill säga långsammare). Däremot kommer eventuell skada som någon orsakar magikern i tidsflykt att appliceras på normalt sätt.

Fjärde rangens demonologiska nedkallning (12)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra semotropi (Ob2T6), Alstra daimotropi (Ob2T6)*, Alstra ataxatropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 12 timmar (varav demonens alstring tar 2 timmar).
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
* Observera att man antingen måste få dessa fyra filament från en demon eller ha fyra kongelerade daimotropiska filament tillgängliga. Se vidare reglerna om demoner i 'Mystik & magi'.

Ritualen används för att kalla ned demoner av upp till och med den fjärde rangen. Ritualen utförs genom att övertala eller tvinga en demon att alstra fyra daimotropiska filament (hur man gör detta beskrivs mer detaljerat i 'Mystik & magi'). Observera att det är helt nödvändigt att magikern vet det sanna namnet på den demon som skall kallas ned. En demon som nedkallats är i princip uteslutande fientligt inställd till den som nedkallat den. För att kunna kontrollera mäktiga demoner (som fjärde rangen) krävs det att man stänger in demonen i ett på förhand skapat pentagram – detta kan exempelvis göras med ritualen 'Nanórgonas pentagram'. Exakt vad en demon kan användas till beskrivs i 'Mystik & magi' där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra demonens reaktion vid nedkallningen.

Frammana månbest (8)

Även känd som: Ritualen för gestaltning av lunioner.
Färdigheter: Alstra selenotropi (Ob3T6), Alstra ataxatropi (Ob3T6), Transformering (Ob2T6)*, Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 7 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
* Transformering av två selenotropisk filament till biotropi.

Denna ritual kallar fram en lunion av andra rangen. En lunion är en kosmisk varelse tätt knuten till månen och selenotropi. Den ser ut som en halvgenomskinlig humanoid. Varelsen kan slå folk med mångalenskap, men även lysa upp sin omgivning. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens lunion med denna ritual. Observera att en lunion som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad lunion blir dock förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en lunion krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Månbestens dikterande ord'. Exakt vad en lunion kan användas till beskrivs i 'Mystik & magi' där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra lunionens reaktion.

Gestalta undin (8)

Även känd som: Augus hydrologa gestaltning, Frammana undin.
Färdigheter: Alstra hydrotropi (Ob2T6), Alstra biotropi (Ob2T6), Alstra ataxatropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 6 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.

Ritualen kallar fram en andra rangens undin. En undin är en hydrotropisk elementarvarelse som ofta ser ut som en huma-

noid gjord helt och hållet av vatten. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens undin. Observera att en undin som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad undin blir förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en undin krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Augus hydrologa kommando'. Exakt vad en undin kan användas till beskrivs i 'Mystik & magi' där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra undinens reaktion.

Helionens kosmiska kallelse (8)

Även känd som: Kreo Helionus.
Färdigheter: Alstra heliotropi (Ob3T6), Alstra ataxatropi (Ob3T6), Transformering (Ob2T6)*, Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 7 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
* Transformering av två heliotropiska filament till biotropi.

Denna ritual kallar fram en helion av andra rangen. En helion är en kosmisk varelse tätt knuten till solen och heliotropi. Den ser ut som ett eldklot av varierande storlek. En helion sätter dock inte sin omgivning i brand. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens helion med denna ritual. Observera att en helion som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad helion blir dock förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en helion krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Dominata Helionus'. Exakt vad en helion kan användas till beskrivs på i 'Mystik & magi' där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra helionens reaktion.

Khezims fenomenala exkavation (6)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra geotropi (Ob2T6), Alstra ataxatropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 4 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: En timme (Temporär).

Ritualen gräver ut ungefär femton kubikmeter jord, sand eller grus. Det magiska grävandet pågår under en timmes tid efter att ritualen har genomförts. Schaktmassorna flyttas bort så att de precis kommer bort från det nya utrymmet. Observera att ritualen inte kan användas för att gräva i berg eller sten – dessa material kräver sprängning eller spräckning.

Kreo Golimus (8)

Även känd som: Skapa golem, Khezims underjordiska gnom.
Färdigheter: Alstra geotropi (Ob2T6), Alstra biotropi (Ob2T6), Alstra ataxatropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 6 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.

Ritualen kallar fram en andra rangens golem. En golem är en geotropisk elementarvarelse som består av lera eller sten och som till formen ser ut som en extremt muskulös humanoid. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens golem. Observera att en golem som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad golem blir förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en golem krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Dominata golimus'. Exakt vad en golem kan användas till beskrivs i 'Mystik & magi' där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra golemens reaktion.

Larbilius återfunna egendom (4)

Även känd som: Lokalisera föremål.
Färdigheter: Alstra nomotropi (Ob3T6), Alstra ataxatropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).
Tidsåtgång: 3 timmar.
Räckvidd: 120 meter.
Varaktighet: Momentan.

Efter denna ritual är genomförd så varseblir magikern var ett speciellt föremål eller varelse befinner sig. Kravet för att ritualen skall lyckas är att föremålet eller varelsen är inom 120 meters avstånd från magikern. Dessutom måste magikern någon gång ha vidrört eller studerat det som skall lokaliseras.

Madriannas kirurgiska behandling (6)

Även känd som: Ritualen för invärtes läkning.
Färdigheter: Alstra biotropi (Ob3T6), Alstra ataxatropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).
Tidsåtgång: Två timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Ritualen används för att hela inre blödningar och organskador. Då ritualen är utförd slås slag för kirurgi enligt tabell 7-27 på sidan 177. Svårigheten för detta slag är dock två nivåer lägre (–Ob2T6) än normalt. Observera ritualen orsakar lika mycket Smärta, Trauma och Blodförlust som anges i tabellen. Ritualen är inte invasiv och ger därför ingen extra risk för infektion.

Nanórgonas pentagram (8)

Även känd som: Ikonomantiskt pentagram av den fjärde rangen.
Färdigheter: Alstra ikonotropi (Ob2T6), Alstra ataxatropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 8 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.

Denna ritual används för att skapa ett pentagram som ger en skyddande sfär med fyra meters radie. Pentagrammet används vanligen för att stänga in demoner, elementarvarelser och kosmiska varelser av upp till fjärde rangen (de har ingen chans att ta sig ut). Mäktigare demoner hindras inte alls av pentagrammet. En vanlig varelse (exempelvis en människa) som stängts in i pentagrammet måste slå ett svårt slag

(Ob4T6) mot STY för att kunna ta sig igenom. Varje försök att ta sig ur pentagrammet orsakar fyra poäng (+4) Smärta. För att kasta ett föremål måste man även här lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot STY. Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som tränger ut reduceras med Ob4T6. Försöker man nå ut med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetsslag för magi fyra nivåer svårare (+Ob4T6). Observera att det bara är demoner, varelser och föremål som befann sig inne i pentagrammet då det skapades (eller som frammanas inne i ett befintligt pentagram) som hindras från att ta sig ut. Pentagrammet påverkar alltså inte alls saker som befann sig på utsidan då det skapades (som följdaktligen kan ta sig in och ut ur pentagrammet utan hinder.

Omkars mirakulősa återuppväckelse (10)

Även känd som: Ritualen för kroppslig revitalisering.
Färdigheter: Alstra psykotropi (Ob3T6), Alstra biotropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).
Tidsåtgång: 8 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Denna ritual väcker en död person till liv genom att hämta åter den dödes själ och på så sätt ge liv åt kroppen igen. Observera dock att ritualen inte på något sätt helar den döda kroppen. Det är därför i de flesta fall nödvändigt att den döda kroppen helas såpass mycket så att den återuppväckta personen inte dör direkt igen. Då ritualen är utförd kommer den döde att vakna till liv ett kort ögonblick. Den döde måste direkt slå ett Dödslag för att inte vandra iväg till de döda själarnas rike igen. Om Dödslaget lyckas så lever individen igen, men är fortfarande medvetslös. Observera vidare att ritualen inte kan användas för att återuppväcka djur (själlösa varelser). Utöver eventuell blodförlust som kan fortsätta ett tag efter dödsögonblicket så kommer en kropp som är död att förlora Ob1T6 poäng Trauma för varje dygn som går.

Protubererande salamander (8)

Även känd som: Frammana salamander.
Färdigheter: Alstra pyrotropi (Ob2T6), Alstra biotropi (Ob2T6), Alstra ataxatropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 6 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.

Ritualen kallar fram en andra rangens salamander. En salamander är en pyrotropisk elementarvarelse som ser ut som en liten brinnande vinglös drake. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens salamander. Observera att en salamander som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad salamander blir förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en salamander krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Salamanderns kommando'. Exakt vad en salamander kan användas till beskrivs i ' Mystik & magi' där det också finns en reaktionstabell för att avgöra salamanderns reaktion.



Ritualen för frammanade av stellarer (8)

Även känd som: Sarinas magiska stjärna, Bzarons emanation av stjärnväsen.
Färdigheter: Alstra astrotropi (Ob3T6), Alstra ataxatropi (Ob3T6), Transformering (Ob2T6)*, Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 7 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.
* Transformering av två astrotropiska filament till biotropi.

Denna ritual kallar fram en stellar av andra rangen. En stellar är en kosmisk varelse tätt knuten till stjärnorna och astrotropi. En stellar ser ut som en svart humanoid med små lysande punkter över kroppsytan. Varelsen kan bland annat göra förutsägelser. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens stellar med denna ritual. Observera att en stellar som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen

frammanad stellar blir dock förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en stellar krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Sarinas magiska koppel'. Exakt vad en stellar kan användas till beskrivs i 'Mystik & magi' där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra stellarens reaktion.

Ritualen för den manifesterade vinden (8)

Även känd som: Belags tjänsteande, Frammana sylf.
Färdigheter: Alstra pneumotropi (Ob2T6), Alstra biotropi (Ob2T6), Alstra ataxatropi (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 6 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.

Ritualen kallar fram en andra rangens sylf. En sylf är en pneumotropisk elementarvarelse som ser ut ungefär som en rökig tromb. Sylfer kan inte skadas av icke-magiska vapen och den kan ibland blåsa upp personer i luften. Magikern kan välja att kalla fram även en första rangens sylf. Observera att en sylf som kallas fram ofta blir fientligt inställd till den som väckt den till liv. En nyligen frammanad sylf blir förvirrad i en hel runda under vilken magikern har chans att försöka kontrollera den. För att kontrollera en sylf krävs det att man använder besvärjelse avsedd för detta ändamål – exempelvis 'Belags lydiga tjänare'. Exakt vad en sylf kan användas till beskrivs i 'Mystik & magi' där det också finns en reaktionstabell som kan användas för att avgöra sylfens reaktion.

Sarinas kroppsliga regenerering (8)

Även känd som: Ritualen för återbildandet av kroppsdel.
Färdigheter: Alstra biotropi (Ob3T6), Alstra ataxatropi (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).
Tidsåtgång: 4 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Ritualen gör så att en amputerad (avhuggen) kroppsdel sätts fast på kroppen igen. Observera dock att ritualen inte på något sätt ger någon helning (minskning av Trauma, Smärta, Blödningstakt eller Blodförlust). Observera vidare att en amputerad kroppsdel kommer att bli mer och mer olämplig att sätta tillbaka ju längre tid den varit amputerad. För varje dygn som går får kroppsdelen Ob1T6 poäng Trauma. Denna trauma som kroppsdelen ackumulerat får kroppen efter det att ritualen har fäst kroppsdelen på kroppen. Men det går naturligtvis bra att hela kroppsdelen med magi innan den sätts på igen.

Semotropisk kopiering (4)

Även känd som: Dran Bielkes dokumentduplicering.
Färdigheter: Alstra semotropi (Ob1T6), Alstra ataxatropi (Ob2T6), Ritual (Ob1T6), Ritual (Ob1T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 3 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Denna ritual kopierar två sidor så exakt att de inte går att skilja från originalet – naturligtvis under förutsättning att man har tillgång till rätt papper (eller annat lämpligt material). Resultatet är permanent och är därför inte magiskt efter det att kopian skapades.

Skapa portal (12)

Även känd som: –
Färdigheter: Alstra semotropi (Ob2T6), Alstra kronotropi (Ob3T6), Alstra ataxatropi (Ob3T6), Transformering (Ob2T6)*, Ritual (Ob2T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob3T6).
Tidsåtgång: 16 timmar.
Räckvidd: 120 meter (från den andra ändan på hypertunneln).
Varaktighet: Permanent.
* Transformering av tre kronotropiska filament till två ataxatropiska filament.

Ritualen används för att skapa en portal avsedd för ögonblicklig transport av varelser och föremål. För att kunna använda portalen måste dock ytterligare en portal skapas med samma namn. Maxavståndet mellan detta par kan vara upp till 120 meter. Portaler måste placeras på en fast plats som är namngiven av magikern (portalers sanna namn är av den andra rangen). Rent fysiskt ser en portal ut som en silverskimrande vattenyta, med en diameter på två meter. Går man igenom portalen förflyttas man ögonblickligen till den andra portalen. Portaler fungerar alltid i par om två – fler än två portaler kan aldrig vara ihopkopplade. Om den andra portalen ännu inte är aktiverad så skimrar portalen mycket svagt och har naturligtvis inte heller förmågan att transportera.

Triomeras skyddande cirkel (4)

Även känd som: Vårdtecknets sigill, Zalaras vård, Ikonomantikerns okränkbara barriär.
Färdigheter: Alstra ikonotropi (Ob2T6), Alstra ataxatropi (Ob2T6), Ritual (Ob3T6), Ritual (Ob2T6).
Tidsåtgång: 3,5 timmar.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Provisorisk.

Denna ritual används för att skapa en sfärisk barriär som skyddar det som finns inne i barriären. Skyddssfären har en radie på fem meters. Skyddscirkeln håller ute demoner, elementarvarelser och kosmiska varelser av upp till den andra rangen. Mäktigare varelser hindras inte alls av skyddscirkeln. En vanlig varelse (exempelvis en människa) måste slå ett lätt slag (Ob2T6) mot STY för att kunna ta sig igenom. Varje försök att ta sig in orsakar fyra poäng (+4) Smärta. För att kasta in ett föremål måste man även här lyckas med ett lätt slag (Ob2T6) mot STY. Skadeverkan för eventuella skjutvapen eller kastvapen som ändå tränger in reduceras med Ob2T6. Försöker man nå in med besvärjelser, ritualer, ceremonier eller liknande blir alla svårighetsslag för magin fyra nivåer svårare (+Ob4T6). Observera att föremål och varelser som befann sig inne i skyddscirkeln då den skapades inte hindras av den alls – de kan ta sig både ut och in utan problem.

BIBLIOTEK

Biblioteket är den samling med skrifter (vanligen böcker eller skriftrullar) som en person, till exempel en trollkarl, äger. Det är ofta en imponerande samling – fler än fem böcker är en stor mängd. I många fall är böckerna omfattande volymer – ibland på trehundra sidor. Dessutom kan de vara svåra att plöja igenom, då de ofta skrivs för hand utan speciellt mycket tanke på pedagogik. Lägg därtill att det normalt sett inte finns några stavningsregler, utan att man skriver som det låter, så har man en uppfattning om hur svårt det kan vara. Eftersom böcker nästan alltid är handskrivna är de dessutom extremt dyrbara.

Mall för böcker & skrifter

En beskrivninga av en bok eller skrift består regeltekniskt av volymens namn, dess författare, språk, läsbarhet, förkunskaper, kunskapsinnehåll och tillgänglighet. Dessutom beskrivs volymen med en kort text. Följande mall används:

<Volymens namn> Här anges volymens namn (eller det namn som är det vanligast).

Författare: [författarens namn]

Språk: Här beskrivs vilket talspråk boken är skriven på och vilket skriftspråk som använts för att tekna ner detta.

Läsbarhet: Här beskrivs den svårighet som man måste slå för att förstå volymen.

Förkunskaper: Här beskrivs vilken nivå man redan måste ha i färdigheten för att förbättringsslaget inte skall bli lägre.

Kunskapsinnehåll: Här anges vilken eller vilka färdigheter volymen lär ut. Dessutom anges den högsta nivå som boken kan lära ut.

Tillgänglighet: Här beskrivs hur lätt det är att få tag i volymen. Regelteknisk sker detta genom att åtkomlighetsslaget anges.

Exempel:

Esoterisk Transformation och Deterministisk Konvertering

Författare: Driobuto den Diaboliske.
Språk: Ashariska (thalaskisk skrift).
Läsbarhet: Svår (Ob4T6).
Förkunskaper: Transformering 10.
Kunskapsinnehåll: Transformering 14.
Tillgänglighet: Svåråtkomlig (Ob4T6).

Boken beskriver hur magiska transformationer utförs i praktiken. Den är skriven av Driobuto – en asharisk magiker som levde under det förra århundradet och som fortarande ryktas vara aktiv i detta område. Det finns ett ganska litet antal bevarade exemplar av denna svårlästa och något komplicerade skrift. Boken har 140 sidor.

Skriftsystem

Det finns ett stort antal skriftsystem som används runt om i Mundana, men det är bara ett fåtal av dessa som är vanligt förekommande. Förteckningen nedan tar up de absolut vanligaste i området från Jargien-Asharina till Thalamur-Consaber:

Thalaskisk skrift: Används i Thalamur och Consaber för att skriva ner de språk som talas där. Det thalaskiska skriftsystemet har ett alfabet med 30 tecken som de flesta är hämtade från det äldre coloniska skriftspråket.

Äldre colonisk skrift: En kvarleva från det äldre kejsardömet. Skriftspråket har inte ändrats på två tusen år och är därför fortfarande gångbart i vissa situationer. Äldre coloniska används på många håll i världen – speciellt för magiska, juridiska och vetenskapliga texter.

Jargisk skrift: Används som officiellt språk i det jargiska kejsardömet. Det jargiska alfabetet har 25 tecken, vilka inte alls är besläktade med det coloniska skriftsystemet.

Falisk skrift: Skriftspråk som används av cirefalier. Faliskan används i princip uteslutande för att teckna ned det talade faliska språket. Faliskan har 38 tecken och 24 specialtecken som används för olika artiklar, böjningsformer och ändelser.

Felya-nai: Det alviska ideografiska skriftspråket har varit väldigt beständigt och har inte ändrats speciellt mycket sedan äldre tider. Det ingår över 6000 tecken i skriftspråket eftersom varje begrepp eller ord har ett eget tecken. Därför används Felya-nai ofta som språk för att skriva ner magiska formler.

Rukh: Dvärgiska runor har fördelen att de är gjorda för att användas i hårda material som sten och metall och fortfarande är relativt vackra att se på. Därför används rukh som vanligt skriftspråk.

Ebhron: Kejsardömet Ebhron i öst är dominerande på östra halvklotet. Dessutom används ebhron av cabbalaorden, Ebhrons magiorden, längst i söder, vilket gör att ebhron även används för magi.

Skrifter

Skrifter, vanligen i form av böcker eller skriftrullar, kan brukas på flera olika sätt. De fyra vanligaste användningsområdena är för att bedriva studier, som referenslitteratur, som formelsamling för besvärjelser, samt som procedursamlingar för ritualmagi.

Varje volym är skriven på ett språk och med ett speciellt skriftspråk. För att kunna läsa en text krävs det att rollpersonen kan både språket och skriftsystemet som den skriven med.

Dessutom har varje text en unik svårighet för att förstå innehållet. Ju enklare språk och ämne desto lägre är svårigheten att kunna förstå texten. Färdigheten som används är antingen Skrift eller Språk – använd den färdighetschans som har lägst nivå. Lyckas slaget så har rollpersonen lyckats läsa det som står skrivet och kan eventuellt tillgodgöra sig innehållet.

Studier

Vissa texter kan användas för att lära sig ett ämne genom studier. Det är dock inte alla texter som är avsedda som 'undervisningsmaterial'. De skrifter som är avsedda att studeras har alltid ett speciellt förkunskapskrav och ett kunskapsinnehåll. Dessa två värden motsvaras av två färdighetschanser för den aktuella färdigheten.

För att man skall kunna lära sig något från en skrift så krävs det först och främst att man lyckats läsa och förstå texten – med Skrift eller Språk (den som är lägst). Därefter slår man ett förbättringsslag för att se om man förstår bokens innehåll.

Om man lyckas förstå en text så får rollpersonen möjlighet att göra ett förbättringsslag med Ob3T6. Om man saknar de förkunskaper som boken förutsätter att läsaren har så reduceras förbättringsslaget till Ob2T6. Har rollpersonen en färdighetschans som är fem nivåer lägre än förkunskapskravet så reduceras förbättringsslaget till Ob1T6. Förbättringsslag beskrivs i kapitlet om färdigheter.



Kunskapsfärdigheter, språkfärdigheter och mystiska färdigheter är de tre grupper av färdigheter som lämpar sig bäst att studera. Vissa färdigheter som kräver praktisk övning eller demonstration är svårare att lära sig. Rörelsefärdigheter, vildmarksfärdigheter, sociala färdigheter, hantverksfärdigheter och vapenfärdigheter går att studera, men förbättringsslaget reduceras alltid med en nivå (–Ob1T6). Stridsvana är den enda färdigheten som inte går att studera.

Så länge rollpersonen har lägre färdighetschans än bokens kunskapsinnehåll så får rollpersonen fortsätta att studera med hjälp av boken. Det krävs dock ytterligare en veckas studier, ett nytt slag för Språk/Skrift och ett nytt förbättringsslag varje gång.

Om rollpersonen fumlar ett försök att förstå en text så kommer studierna att misslyckas helt – detta innebär att rollpersonen inte får göra några mer försök att lära sig något från texten.

Om rollpersonens färdighetschans är lika med eller högre än textens kunskapsinnehåll så kan rollpersonen redan det mesta som texten behandlar. Det finns dock en liten chans att rollpersonen kan lära sig något ändå, men förbättringsslaget reduceras till Ob1T6. Dessutom får rollpersonen bara ett försök på sig att försöka lära sig något utöver textens kunskapsinnehåll.

Om rollpersonen saknar grundchans i färdigheten gäller samma regler som vid undervisning av nybörjare – det vill säga att man slår ett slag under PSY istället för över rollpersonens färdighetsnivå.

Exempel:

Maxander den Magnifike har köpt en ny bok med titeln "Esoterisk Transformation och Deterministisk Konvertering" av sin kollega Driobutus den Diaboliske. Boken behandlar diverse transformeringar. Boken är skriven på ashariska, med det thalaskiska alfabetet och anses som svårläst (Ob4T6). För Transformering har boken ett förkunskapskrav på 10 och ett kunskapsinnehåll på 14. Maxander själv har färdighetschans 14 i språket Ashariska, 8 i Thalaskisk skrift och 9 i Transformering. För att kunna förstå vad som står skrivet i boken måste Maxander därför lyckas med ett svårt färdighetsslag (Ob4T6) mot en färdighestchans på 8 (det lägsta av 14 och 8). Maxander slår 8 vilket är ett lyckat slag för att läsa och han får därför en chans att göra ett ett förbättringsslag. Eftersom Maxander inte riktigt har de förkunskaper som behövs så blir förbättringsslaget lika med Ob2T6. Maxander har återigen tur och slår 10 – eftersom detta är högre eller lika med färdighetschans 10 i Transformering så höjs Maxanders färdighetschans ett steg till 10. Om Maxander ger sig på att studera boken en gång till skulle det ta ytterligare en vecka och Maxander skulle återigen behöva slå Ob4T6 mot Thalaskisk skrift 8. Däremot skulle Maxanders förbättringsslag bli Ob3T6 denna gång.

Specialiseringar

Böcker är ofta specialiserade. Exempelvis kan en avhandling om Jordbruk kan bära titeln "Grisar: Om svins inverkan på jordbrukslivets dagliga" och därmed få en specialisering i form av Jordbruk: Grisodling. I stället för att slå ett förbättringsslag kan rollpersonen välja att automatiskt få en av bokens eventuella specialiseringar.

Referenslitteratur

Naturligtvis kan man även använda böcker och skrifter som rena upppslagsverk. Om rollpersonen är ute efter någon speciell uppgift eller förklaring – och själv inte har någon lämplig kunskapsfärdighet – så kan man använda skrifter med som en kunskapskälla. Om rollpersonen letar tillräckligt länge i en bok och dessutom lyckas läsa boken (se stycket om studier ovan) så kan spelledaren låta spelaren slå ett färdighetsslag mot bokens kunskapsinnehåll (bokens högsta färdighetsnivå).

Det är dock inte långt när alla färdigheter som man kan slå upp i en bok då de behöver användas. Det är framförallt kunskapsfärdigheter och språkfärdigheter som är möjliga att ersätta med referenslitteratur. Typisk referenslitteratur är exempelvis ordböcker, geografiböcker, historieböcker och lagböcker.

Formel- & procedursamlingar

I ett codex kan en magiker med fördel samla sina besvärjelser och ritualer. Om ett codex består övervägande av formaliserade besvärjelser så kallas boken ofta formelsamling. På motsvarande sätt så benämns böcker med nedtecknade ritualer ofta för procedursamlingar.

Om rollpersonen har tillgång till en skrift (codex) där en annan magiker har skrivit ner en formaliserad besvärjelse så är det möjligt för rollpersonen att försöka lära sig denna besvärjelse. Varje försök att studera en okänd besvärjelse tar en vecka (40 timmar) per magnitud som besvärjelsen har.

Det kan dock vara ganska komplicerat att förstå en annan magikers ofta kryptiska handstil och specialsymboler. För att man skall kunna lära sig en besvärjelse från en skrift så krävs det först och främst att man lyckats läsa och förstå texten – med färdigheterna Skrift eller Språk (den som är lägst). Svårigheten beror på hur läsbar boken är. Om texten är skriven med krypto så blir det ofta extremt svårt att förstå vad som är skrivet (regler om krypterad text finns i reglerna om skrifter och böcker).

Lyckas rollpersonen läsa texten så gäller samma regler som då en lärare lyckats med undervisning. Misslyckas slaget för att förstå texten måste dock rollpersonen börja om från början att förstå den nedskrivna besvärjelsen. Om slaget fumlas så inser rollpersonen att han aldrig kommer att kunna lära sig denna besvärjelse från just denna bok (eller en direkt kopia).

ATT SKRIVA EN BOK

Det går alldeles utmärkt att skriva egna böcker. Det enda som krävs är att man har färdighet Skrift och det Språk som skriften skall avhandlas på. Dessutom krävs naturligtvis skrivdon, något att skriva på samt tid och tålamod i stora mängder. Att lyckas skriva en bok i ett ämne ger ett erfarenhetskryss på de färdigheter som boken behandlar samt för den aktuella Skrift-färdigheten. Däremot ges inget erfarenhetskryss för den aktuella Språk-färdigheten.

Ämnesval & målgrupp

En bok kan behandla ett eller flera ämnen. Författaren måste bestämma vilka färdigheter boken skall lära ut, vilka förkunskaper som krävs och vilket kunskapsinnehåll (den maximala färdighetsnivå) boken skall ha. Författaren måste alltid behärska de färdigheter som lärs ut i en bok. Ett ämne kan inte ha lägre nivå för sitt kunskapsinnehåll än 5. Däremot kan förkunskapskravet vara noll.

Läsbarhet

För att avgöra om man lyckas skriva en text så måste man slå ett slag för Skrift eller Språk (använd den färdighet som är lägst).

Författaren bestämmer själv på förhand hur lättläst boken skall bli. De tänkbara svårigheterna som en bok kan ha är Mycket lättläst (Ob1T6), Lättläst (Ob2T6), Normalt svårläst (Ob3T6), Svårläst (Ob4T6) eller Mycket svårläst (Ob5T6).

Svårigheten att skriva boken är den omvända mot hur lättläst boken skall vara – det vill säga en Mycket lättläst bok är mycket svår (Ob5T6) att skriva medan en Mycket svårläst bok är mycket lätt (Ob1T6) att skriva. I tabell 9-22 sammanfattas de olika svårighetena.

Om slag för att skriva lyckas så lyckas man färdigställa boken. Om slaget för att skriva boken misslyckas så blir bokens läsbarhet två nivåer högre (+Ob2T6) än vad som var meningen. Fumlas slaget så blir det helt fel och rollpersonen måste börja om från början med hela projektet.

För att lyckas formulera kunskapsinnehållet måste man slå ett aktivt motståndsslag med sin egen färdighet mot nivån på bokens kunskapsinnehåll. Svårigheten är normal (Ob3T6) för båda slagen. Om boken lär ut flera färdigheter så måste man slå ett motståndsslag för varje färdighet. Om slaget för färdigheten misslyckas så ökar bokens läsbarhet med en nivå (+Ob1T6). Om slaget lyckas händer inget.

Genom att slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten Undervisning kan man sänka bokens läsbarhet med en nivå (–Ob1T6).

Bokens läsbarhet	Svårighet att skriva
Mycket svårläst (Ob5T6)	Ob1T6
Svårläst (Ob4T6)	Ob2T6
Normalsvår (Ob3T6)	Ob3T6
Lättläst (Ob2T6)	Ob4T6
Mycket lättläst (Ob1T6)	Ob5T6

Tabell 9-22: Läsbarhet (svårighetslag för att förstå en volym).

Tid och omfång

Att skriva en bok tar lika många veckor som skillnaden mellan nivån på kunskapsinnehållet och nivån på förkunskapskravet. Skriver man om flera ämnen summeras tiderna ihop för varje ämne. Detta förutsätter att man skriver ungefär åtta timmar per dag. Skriver man på lediga stunder då och då så krävs 10 timmars skrivande för att komma upp i en dagsverke. Avbryter man i förtid, lyckas man pränta ner motsvarande en färdighetsnivå över förkunskapskravet för varje vecka man arbetat med boken.

Bokens omfång (antal sidor) är lika med 10 gånger nivån på bokens kunskapsinnehåll. Behandlar boken flera ämnen summeras tiderna ihop för varje ämne. Om man istället skriver på skriftrullar så motsvaras varje boksida av ett varv på rullen. Eventuellt kan spelledaren lägga till Ob1T6 extra sidor.

Kopiering

Att kopiera en bok går betydligt snabbare än att författa en bok. Det normala är att man kopierar en sida per dag. Svårigheten att lyckas med detta är mycket lätt (Ob1T6). Om man vill kan man dock försöka skriva av fler sidor. Svårigheten ökar med en nivå (+Ob1T6) för varje extra sida per dag.

Spelaren bestämmer själv om man skall slå ett slag varje dag eller ett slag för hela kopieringsarbetet.

Misslyckas slaget så har man skrivit fel eller kanske vält ut bläck över sidorna – fast bara de sidor som man slog slag för. Ett misslyckat slag medför alltså att rollpersonen blir tvungen att börja om från början med nytt material.

Översättning

Att översätta en skrift fungerar i princip på samma sätt som att kopiera en skrift – med två undantag. Den första skillnaden är att tidsåtgången då man översätter en skrift är dubbelt så hög som då man kopierar en skrift. Den andra skillnaden är att man måste slå ett slag för båda de aktuella språken/skriftsystemen. Båda svårigheterna bestäms av skriftens läsbarhet.

Kryptering

Det är möjligt att medvetet göra en bok mer svårläst genom att kryptera texten med hemliga symboler, koder eller chiffer – för den som kan chiffret så blir boken inte lika svårläst. Det är möjligt att kryptera alla sorters skrifter – exempelvis böcker med kunskapsinnehåll och codex med besvärjelser. Det är också möjligt att kryptera en text då den kopieras eller översätts. Tidsåtgången dubbleras då man krypterar en text.

För att lyckas med kryptering så måste författaren slå ett extra slag mot det aktuella skriftspråket. Författaren bestämmer själv hur svårt chiffret skall vara (exempelvis Ob2T6, Ob3T6 eller Ob4T6).

Lyckas detta slag så försämras bokens läsbarhet för alla som inte kan chiffret med lika många tärningar som den valda krypteringssvårigheten. För författaren själv (och alla som kan chiffret) så försämras läsbarheten dock bara en nivå (+Ob1T6).

Misslyckas slaget så blir det bara en nivå svårare att läsa skriften (+Ob1T6). Detta gäller även för författare själv.

Fumlas slaget så glömmer författaren bort chiffret och får lika svårt som alla andra att läsa skriften.

Att få tag på böcker

Böcker får man tag på i bibliotek, bokhandlare eller bokskrivare. Bokhandlare och bibliotekarier har ett värde på Resurser, och de önskade volymerna har en svårighet på Tillgänglighet. För att en bokhandlare eller bibliotekarie ska ha just den eftersökta volymen krävs att han lyckas med ett slag för Resurser med svårigheten bestämd av bokens Tillgänglighet.

För att få reda på det ungefärliga priset för en bok multiplicerar man sidantalet med 10. Se även tabell 9-23. Observera att böcker dock ofta är svåra att få tag på och därför kan priset öka (se sidan 286). Vill man ha en illuminerad bok så går det bra – författaren eller kopieraren slår ett normalsvårt slag (Ob3T6) för hantverksfärdigheten Kalligrafi. Lyckas slaget dubblas priset. Illuminerar man en bok tar det dubbelt så lång tid att skriva eller kopiera den.

Vill man sälja en bok till en bibliotekarie eller bokhandlare så är denne person som regel beredd att betala ungefär halva värdet.

Riktpris för en bok (i silvermynt) =
Sidantal × 10

Tabell 9-23: Riktpris för böcker.

KRAFTKÄLLOR & ASPEKTER

FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA MAGI KRÄVS KRAFT. De sanna kraftkällorna är få till antalet men utgör själva grunden som allt vilar på. De flesta magiker indelar kraftkällorna i sju grupper: primalkrafter, grundkrafter, psykiska krafter, livskrafter, kosmiska krafter, elementarkrafter och symbolkrafter. Varje grupp av kraftkällor brukar sedan indelas i flera kraftaspekter. Utanför dessa grupper finns de två svårkontrollerade kraftkällor som har sitt upphov i gudaväsen och demoner. Totalt finns det 21 aspekter.

Aspekter

Olika kraftkällor ger upphov till olika typer av kraft – man säger att kraften har en speciell aspekt. Det är en allmän uppfattning att det är kraftaspekterna som styr allt liv och alla händelser på Mundana och i världsalltet.

Kraftens aspekt är avgörande för vilken användning man kan ha av kraften. Det är dock möjligt att transformera kraft från en aspekt till en annan så att andra användningsområden kan uppnås.

Det finns ett ganska stort antal aspekter som beskrivs i Eons magiregler. Varje aspekt har ett speciellt namn som ofta används av magiker. Det finns förmodligen fler okända aspekter, men de är antingen ovanliga, obskyra eller svårkontrollerade. Ett exempel på en sådan aspekt är Oneirotropin (drömkraft) som ingår i gruppen livskrafter.

Olika kraftaspekter kan ibland finnas manifesterade på Mundana som så kallade högmagiska platser – vilka är mycket sällsynta. De påverkar hela området radikalt och nästan allt ändras för att passa aspektens innebörd. Sådana manifesterade aspekter varierar i styrka och storlek och kan blossa upp under ett par årtionden för att sedan krympa bort till ingenting och sedan öka igen. Detta kan vara svaret till legendariska rikens uppgång och fall.

Andra teorier

De flesta skolor indelar de normala kraftkällorna i sju grupper, men det finns andra indelningar som exempelvis grundkrafter, livskraft och elementarkraft. Andra teorier anser att det bara finns en enda kraft som kan yttra sig på olika sätt. Präster och religioner har ofta egna namn för de olika aspekterna – ofta anser de att alla andra aspekter än den guden omfattar är hädiska eller onda. De aspekter som anges är de vanligast förekommande. Många primitiva folk talar inte om krafter överhuvudtaget – de anser att det bara är gudar, andar och demoner kan ge upphov till magiska effekter. Observera att dessa alternativa teorier aldrig följs av sanna magiker.

Grupp	Aspekt	Kraftkälla
Primalkrafter	Kronotropi	Tid
	Nomotropi	Stasis
	Ataxatropi	Kaos
Grundkrafter	Termotropi	Värme
	Kryotropi	Kyla
	Fototropi	Ljus
	Skototropi	Mörker
Gudakraft	Teotropi	Gudar
Demonkraft	Daimotropi	Demoner
Andekraft	Psykotropi	Psyket
Livskrafter	Biotropi	Liv
	Nekrotropi	Död
Kosmiska krafter	Heliotropi	Solen
	Selenotropi	Månen
	Astrotropi	Stjärnor
Elementarkrafter	Pyrotropi	Eld
	Geotropi	Jord
	Hydrotropi	Vatten
	Pneumotropi	Luft
Symbolkrafter	Ikonotropi	Symboler & bilder
	Semotropi	Runor & tecken

Tabell 9-24: De olika aspekterna, deras källa och grupptillhörighet.

BESKRIVNING AV ASPEKTERNA

VARJE KRAFTASPEKT HAR SIN UNIKA KÄLLA, egenskaper, användningssätt och effekter. Beskrivning av varje kraftaspekt innehåller generella redogörelser för vilken grupp aspekten tillhör, vilken aspektens källa är, hur aspekten manifesterar sig i Mundana, vem som brukar aspekten och vilka typer av effekter aspekten brukar ge upphov till.

Astrotropi

Astrotropin är en av de kosmiska krafterna och har sin källa i stjärnorna och stjärnbilderna. Astrotropin finns endast närvarande under stjärnklara nätter – även om kraften påverkar livet hela tiden. De främsta användarna av astrotropi är astrologerna och siarna.

Kosmisk varelse: Liksom de övriga kosmiska krafterna finns det en kosmisk varelse som skapas av astrotropi – denna varelse kallas *stellar*. En stellar ser ut som en svart humanoid med små lysande punkter över kroppsytan. Varelsen kan göra en förutsägelse som på ett eller annat sätt förr eller senare kommer att inträffa och projicera denna som en bild i sinnet. Den kan som mest göra en förutsägelse per person och den har ingen kontroll över vad som förutsägs.

Alstringsmetod: För att alstra astrotropiska filament krävs att magikern befinner sig utomhus en sjärnklar natt. Detta gör att astrotropiska filament bara kan alstras på natten. Magikern kan även alstra filamenten inomhus men det gör alstringen en nivå svårare (+Ob1T6).

Annan alstring: På dagen går det inte att se stjärnor, men magikern kan istället använda sig av matematiska tabeller som beskriver stjärnbildernas teoretiska position under dagen. Denna metod gör dock alstringen en nivå svårare (+Ob1T6) och kräver dessutom tillgång till bok med astrologiska tabeller. Magikern måste även lyckas med slag mot färdigheten Astrologi eller mot färdigheten Räkna. Svårigheten består av lika många tärningar som antalet filament som skall alstras.

Transformering: Alla transformeringar till och från astrotropi är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Magikern kommer att bli sömnig och erhåller därför Ob1T6 långtidsutmattning per astrotropiskt filament som dissiperade. Utöver eventuell förlust av Qadosh kommer de dissiperade filamenten att frambringa en fientligt inställd stellar som eventuellt kommer att anfalla magikern. Magnituden för stellaren är lika med det antal astrotropiska filament som dissiperade. För mer information om kosmiska varelser och stellarer i synnerhet, se 'Mystik & magi'.

Kontrollerad dissipation: Kontrollerad dissipation ger upphov till ett vackert glimrande silverregn runt magikern som syns mycket svagt på dagen och endast lyser upp mycket lite under natten. Silverregnet varar i en runda.

Ataxatropi

Ataxatropin är en av Primalkrafterna i Mundana och har sin källa i kaos vilket kopplar den till all oregelbundenhet och förändring i Mundana. Den förekommer överallt och är en del av allting. Det är Ataxatropin som gör kreativitet, fantasi och slump möjlig i världen. Ataxatropin används av många magiker främst för att skapa förändring, rörelse samt för att riva sönder magisk väv.

Alstringsmetod: Ataxatropin går i princip att alstra var som helst eftersom kaos genomsyrar hela Mundana.

Kroppslig alstring: Det krävs ingen särskild kroppslig alstring, eftersom ataxatropi genomsyrar hela Mundana.

Transformeringar: Transformering till och från termotropi är lätt (Ob2T6). Transformering till och från nomotropi samt kryotropi är svår (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Magikern blir kraftigt förvirrad. Följderna av detta är att alla slag mot PSY och VINIT blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Detta varar i lika många rundor som antalet filament som dissiperar. Dessutom får magikern Ob1T6 poäng Långtidsutmattning per filament som dissiperade.

Kontrollerad dissipation: Kontrollerad dissipation av ataxatropi är omöjlig. Det speciella problem som ligger i att försöka kontrollera kaos får till följd att ett försök till kontrollerad dissipation leder till att magikern drabbas av oförmåga att slutföra dissipationen eftersom han inte längre förstår de regler som styr dissipationen.

Biotropi

Biotropi är en av livskrafterna som har sin källa i allt levande. Biotropi står i ett rakt motsatsförhållande med nekrotropi – dödskraften. Att använda biotropi är ganska lätt eftersom alla magiker kan dra kraft från sig själva. Biotropi används ofta för att väva magiska effekter som helar skador eller botar sjukdomar – av denna anledning anses biomantiker som regel vara goda magiker.

Alstringsmetod: Biotropi kan alstras ur alla levande varelser och växter. Att ta biotropi ur en varelse är dock utmattande för varelsen, vilket medför att för varje filament som alstras på detta sätt så får varelsen en poäng (+1) Långtidsutmattning. Observera att man inte kan ta biotropi från varelser som inte vill bli använda på detta sätt. Att alstra biotropi ur växter är två nivåer svårare (+Ob2T6) på grund av växternas svagare livslåga.

Kroppslig alstring: Kroppslig alstring är lika enkel som vanlig alstring, men om det är mycket kraft som skall alstras så kan magikern bli utmattad. För varje filament som alstras på detta sätt så får magikern en poäng (+1) långtidsutmattning.

Transformering: Transformering till och från nekrotropi är svår (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Utöver eventuella förluster av Qadosh så leder okontrollerad dissipation av biotropiska filament till att en känsla av hyperaktivitet. För varje biotropiskt filament som dissiperar får magikern Ob1T6 poäng Långtidsutmattning och en poäng (+1) Trauma.

Kontrollerad dissipation: Då biotropiska filament dissiperar kontrollerat tycks magikern pulsera av liv som strålar ut mot sin omgivning.

Daimotropi

Daimotropi en speciell demonkraft som demoner besitter. Daimotropi kan sägas vara demonernas motsvarighet till andarnas psykotropi. Andar och själar besitter inte någon daimotropi – de är istället kopplade till psykotropi. Detta innebär att ordinära varelser, som exempelvis människor, alver, dvärgar och tiraker, inte kan alstra teotropi. Däremot kan demonologer ibland få daimotropiska filament från olika demoner som de sluter pakter med

Alstringsmetod: Det är bara demoner (och vissa skuggvarelser) som har möjlighet att alstra daimotropi. Det enda sättet att att få tillgång till daimotropiska filament är att få dem från en demon. För att demoner skall lämna ifrån sig daimotropiska filament krävs som regel alltid att magikern erbjuder något som betalning eller kompensation.

Kroppslig alstring: Kroppslig alstring är inte möjlig.

Transformeringar: Transformering till daimotropi är omöjlig. Transformeringar från daimotropi till andra aspekter är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Utöver eventuell förlust av Qadosh kommer de dissiperade filamenten att nedkalla en fientligt inställd demon som eventuellt kommer att anfalla magikern. Styrkan hos demonen är lika med det antal daimotropiska filament som dissiperade.

Kontrollerad dissipation: Då daimotropiska filament dissiperar tycks verkligenheten runt om magikern rämna för att skenbart öppna sig till den plats där demonerna kommer ifrån (det vill säga andeplanet). Denna skenabara effekt varar tills alla filament har dissiperat.

Fototropi

Fototropin är en av de fyra grundkrafterna och har sin källa i ljus. Ljus finns alltid närvarande i allt som strålar såsom solen, eldar och månen. Fototropiska magiker (fotomantiker) är främst det som bland vanligt folk kallas illusionister, vilket vissa fotomantiker avskyr medan andra accepterar.

Alstringsmetod: För att kunna alstra fototropi krävs att det är normalt dagsljus. Om det är mörkare än så blir det en nivå svårare (+Ob1T6).

Kroppslig alstring: Magikern kan använda sig av det som kallas 'sina ögons ljus' för att alstra fototropiska filament. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och ger en poäng (+1) Smärta och en poäng (+1) Trauma per filament som alstras. Dessutom får magikern en nivå svårare för alla slag mot SYN och färdigheter som nyttjar synen (detta varar i en minut per filament som alstras).

Transformeringar: Transformering till och från termotropi, heliotropi samt pyrotropi är enkla (Ob2T6). Transformeringar till och från kryotropi samt skototropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Om fototropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikern bländas av ett mycket kraftigt ljus och inte kunna kunna se någonting alls. Bländning varar i lika många rundor som antalet fototropiska filament som dissiperade. Även omgivningen kan se det kraftiga ljusskenet, men för omgivningen kommer dock själva magikern att se alldeles mörk ut. Många magiker har därför svärtade glasögon på sig när de utövar sin fototropisk magi. Utöver dessa effekter får magikern ett poäng (+1) Smärta per fototropiskt filament som dissiperade.

Kontrollerad dissipation: Kontrollerad dissipation ger upphov till ett blixtrande fenomen som syns på långt håll. Detta fenomen varar i något ögonblick.

Geotropi

Geotropi är en av de fyra elementarkrafterna. Den har sin källa i jord och sten. De flesta aspekter av livet påverkas av geotropi eftersom Mundana till största delen består av fast sten och jord. Även om haven täcker en stor del av Mundana så finns det alltid havsbotten under haven. Geotropi används av många olika typer av magiker, de största brukarna av geotropi är förmodligen dvärgarna.

Elementarvarelse: Liksom de övriga elementarkrafterna finns det en geotropisk elementarvarelse – som kallas *golem*. En golem är en varelse som består av lera eller sten och som till formen ser ut som en extremt muskulös humanoid.

Alstringsmetod: För att alstra geotropi räcker det att magikern står på marken. Om magikern befinner sig på ställen där det inte finns någon mark, exempelvis på havet eller i luften, kan en mindre mängd jord eller sten fungera som substitut (ungefär ett kg per filament räcker).

Kroppslig alstring: Om jord, sten eller mark inte finns på nära håll så kan magikern utnyttja den 'jord' som kroppen är uppbyggd av och som kroppen en gång kommer att förmultna till. Kroppslig alstring är två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom att kroppen utsätts för en svag förmultningseffekt (som läker ganska snabbt). För varje filament som alstras får magikern en poäng (+1) Trauma och en poäng (+1) Smärta.

Transformeringar: Transformeringar till och från pneumotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Okontrollerad dissipation av geotropi ger upphov till en riskabel förmultningseffekt i magikerns kropp. Denna förmultning ger ett poäng (+1) Trauma per geotropiskt filament som dissiperade okontrollerat. Marken runt omkring (eller jorden) kommer att skälva lätt för att sedan bli lerig eller lite mjukare än normalt. Utöver dessa effekter kommer magikerns hud täckas av ett tunnt lager damm eller smuts. Detta lager är enkelt att borsta bort, men magikerna kommer under ett tag att se både smutsig och dammig ut.

Kontrollerad dissipation: Då geotropiska filament dissiperar kontrollerat ger de upphov till ett stort dammoln som snabbt faller till marken. Effekten är inte speciellt spektakulär men gör att magikern och alla närstående blir rätt så dammiga.

Heliotropi

Heliotropi är en av de kosmiska krafterna och har sin källa i solen. Heliotropi finns närvarnade på alla solbelysta platser. I skugga och under mulna dagar är kraften inte lika stark. Heliotropin är mycket starkt förknippad med makt och maktutövning. De främsta användarna är därför erfarna magiker som har skaffat sig värdslig makt i form av något styrande ämbete.

Kosmisk varelse: Liksom de övriga kosmiska krafterna finns det en kosmisk varelse för heliotropi – som kallas *helion*. En helion ser ut som ett eldklot av varierande storlek. En helion sätter dock inte sin omgivning i brand, men kan om den vill skada varelser.

Alstringsmetod: För att alstra heliotropiska filament krävs att magikern är solbelyst på så stor del av kroppen som möjligt. Det är dock även möjligt att alstra när endast ansiktet är belyst av solen men detta gör alstringen en nivå svårare (+Ob1T6). Lättare moln gör alstringen ytterligare en nivå svårare (+Ob1T6).

Kroppslig alstring: Det är omöjligt att alstra heliotropi på natten och det finns ingen metod för kroppslig alstring.

Transformeringar: Transformering till och från termotropi, fototropi samt pyrotropi är enkla (Ob2T6). Transformeringar till och från kryotropi samt skototropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Utöver eventuell förlust av Qadosh kommer de dissiperade filamenten att frambringa en fientligt inställd helion som eventuellt kommer att anfalla magikern. Magnituden för helionen är lika med det antal heliotropiska filament som dissiperade. För mer information om kosmiska varelser och helioner i synnerhet, se 'Mystik & magi'.

Kontrollerad dissipation: En kontrollerad dissipation ger upphov till ett klart lysande brinnande klot som lyser upp omgivningen. Klotet gör dock inte någon skada eller antänder något.

Hydrotropi

Hydrotropi är en av de fyra elementarkrafterna. Hydrotropins kraftkälla är vatten. Hydrotropi är vanligt förekommande i de flesta delar av Mundana. Hav, sjöar, floder och vattendrag är de viktigaste källorna till hydrotropi. Även på ställen som saknar ytvatten så finns det ofta grundvatten eller underjordiska vattenströmmar som kanaliserar hydrotropin. Det är realtivt få platser som saknar hydrotropi – de som finns ligger vanligen i någon av Mundanas stora öknar. Hydrotropi används i första hand av sjöfarare och havslevande varelser.

Elementarvarelse: Liksom de övriga elementarkrafterna finns det en hydrotropisk elementarvarelse – som kallas *undin*. En undin är en varelse som ofta ser ut som en kvinna gjord helt och hållet av vatten. En undin kan svepa in en person för att dränka denne, men den kan också förse en person med en luftficka under vattnet.

Alstringsmetod: För att alstra hydrotropi räcker det att magikern har kontakt med vatten eller att magikern står nära en större ansamlig av vatten. Om inte magikern befinner sig i närheten av naturligt förekommande vatten, kan en mindre mängd vatten i en behållare fungera som substitut (ungefär en liter per filament räcker). Det kan dock i vissa fall räcka med att magikern befinner sig över ett underjordiskt vattenflöde eller i ett område med högt grundvatten – det blir dock en nivå svårare (+Ob1T6) att alstra i dessa fall.

Kroppslig alstring: Om magikern inte har kontakt med vatten eller befinner sig nära en vattensamling så kan magikern utnyttja det vatten som finns bundet i kroppen. Kroppslig alstring är två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom att kroppen utsätts för kraftig uttorkning. För varje filament som alstras får magikern Ob1T6 poäng långtidsutmattning.

Transformeringar: Transformeringar till och från pyrotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Okontrollerad dissipation ger upphov till en farlig ansamling av vätska över hela magikerns kropp och även inne i kroppen, speciellt i lungorna. För varje dissiperat hydrotropiskt filament så får magikern en poäng (+1) trauma och en poäng (+1) smärta. Dessutom kommer rollpersonen börja svettas okontrollerat under en minut för varje hydrotropiskt filament som dissiperade. Omgivningen kommer också att påverkas av den rubbade kraftbalansen – luften omkring magikern kommer att kännas märkbart torrare.

Kontrollerad dissipation: Då hydrotropiska filament tillåts dissipera så bildas först en fuktig dimma som efter en runda kondenseras till fukt som omedelbart faller till marken.

Ikonotropi

Ikonotropi är den magiska kraft som finns vilande i symboler och bilder. Genom att kombinera olika symboler på speciella sätt kan magikerna även åstadkomma speciella effekter. Dessa speciella effekter används vanligtvis för att styra automatisk transformeringar och självverkande ihopvävning av filament till effekter. Ikonotropi används dessutom för att kalla ned och skydda sig mot demoner.

Alstringsmetod: För att alstra ikonotropi måste magikern antingen skapa eller noggrant studera speciella magiska symboler. Det går även att alstra ikonotropi genom att teckna osynliga symboler i luften med händerna, men detta gör alstringen en nivå svårare (+Ob1T6).

Kroppslig alstring: Om magikern varken har möjlighet att teckna eller studera de nödvändiga magiska symbolerna (exempelvis om magikern är blind eller oförmögen att röra sig) så kan magikern utnyttja symboler som skrivits på magikerns kläder, tatuerats på kroppen eller liknande. Alstringen blir två nivåer svårare (+Ob2T6). För att utnyttja denna typ av kroppslig alstring måste magikern naturligtvis ha tatuerat eller skrivit symboler på förhand.

Transformering: Transformeringar mellan semotropi och ikonotropi är lätta (Ob2T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Då ikonotropi dissiperar okontrollerat så förstörs alla symboler som användes för att alstra filamenten. Symbolerna kan alternativt ändra form och bli värdelösa.

Kontrollerad dissipation: Då ikonotropi dissiperar kontrollerat försvinner den magiska utstrålning som fanns hos symbolerna som användes vid alstringen.

Kronotropi

Kronotropi är den starkaste av de tre primalkrafterna. Aspektens källa är direkt förbunden till tidens förlopp. Allting som existerar i Mundana är bundet till kronotropin utan någon möjlighet att bryta sig loss. Detta medför att kronotropi genomsyrar hela Mundana och finns tillgänglig på alla platser samtidigt. Tiden flyter med en hastighet som är konstant för de flesta varelser. Det är ytterst få företeelser som bryter tidens fasta lopp. Kronotropi-magi är ofta kraftfull, men samtidigt svår att behärska. Det är i huvudsak kraftfulla magiker och orakel som använder aspekten.

Alstringsmetod: Kronotropi går att alstra var som helst eftersom tiden genomsyrar hela Mundana.

Kroppslig alstring: Någon speciell kroppslig alstring är inte nödvändig då man använder kronotropi.

Transformeringar: Alla transformeringar till och från kronotropi har normal svårighet (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Magikern drabbas av en mycket plötslig åldring med ett år per kronotropiskt filament som dissiperar. Naturligtvis är åldringen bara skenbar. Omgivningen verkar i magikerns ögon bli ungdomligare och friskare. Eventuella åldringsslag skall slås omedelbart.

Kontrollerad dissipation: Vid kontrollerad dissipation dröjer bilden av filamenten kvar hos magikern i ungefär lika många timmar som antalet filament som magikern försökte dissipera. Magikern kan inte med säkerhet själv avgöra om han har dissiperat filamenten eller ej. All nyalstring av kronotropi under denna tid blir en nivå svårare (+Ob1T6).

Kryotropi

Kryotropin är en av de fyra grundkrafterna och har sin källa i kyla. Kylan finns alltid närvarande i alla föremål. Varje föremål i Mundana har en naturlig temperatur och över denna är föremålet främst fyllt av värme och under detta är föremålet mest fyllt av kyla. Kyla används främst i de kallare delarna av Mundana för att med magins hjälp skapa mer kyla av en begränsad naturlig köldkälla.

Alstringsmetod: För att alstra kryotropi krävs närhet till något som är betydlig kallare än sin omgivning. Det krävs ett objekt, vätska eller gas som väger ett kilo – dessutom skall det vara åtminstone fem grader kallare än sin omgivning per varje filament som skall alstras. Då kryotropin alstras så värms objektet eller vad det nu är frågan om upp ett antal grader.

Kroppslig alstring: Om magikern är avkyld kan han använda sin egenkropps kyla. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom mycket kraftig uppvärmning av kroppen vilket leder till feber och svettningar till dess han kyls ned av en naturlig köldkälla. Detta leder till att rollpersonen får Ob1T6 poäng Trauma per filament som alstras.

Transformeringar: Transformering till och från nomotropi samt skototropi är enkla (Ob2T6). Transformeringar till och från ataxatropi, termotropi, fototropi, heliotropi samt pyrotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Om kryotropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikern att drabbas av en kraftig nedkylning och få förfrysningsskador. För varje krytropiskt filament som dissiperar får rollpersonen en poäng (+1) Smärta och Ob1T6 poäng Långtidsutmattning. Magikern räknas som nedkyld (se regler på sidan 185). Dessutom värms luften omkring magikern upp något.

Kontrollerad dissipation: Kontrollerad dissipation av kryotropi ger upphov till en kyligt dimmoln runt magikern.

Nekrotropi

Nekrotropi är en av livskrafterna som har sin källa i döden och döda ting. Nekrotropi står i ett rakt motsatsförhållande med biotropi. Nekrotropi manifesterar sig vi dödsögonblicket för varelser och växter samt även i ting som en gång levt. Att använda nekrotropi kräver antingen ett offer eller tillgång till lik, kadaver eller döda växter. En magiker som specialiserat sig på nekrotropi kallas nekromantiker och anses för det mesta vara en mycket ond individ.

Alstring med offer: För att alstra nekrotropi krävs som regel att nekromantikern offrar (dödar) något levande. För detta krävs en (eller flera) varelser som väger minst 5 kg per filament som skall alstras. Det går även att döda växter (samma vikt) men detta gör alstringen en nivå svårare (+Ob1T6).

Alstring ur lik eller kadaver: Ett alternativ till offer är att alstra nekrotropi direkt ur lik eller kadaver. För detta krävs ett eller flera lik (eller kadaver) som väger minst 50 kg per filament som skall alstras. Liken eller kadavren får inte vara mer än en vecka gamla, i annat fall blir alstringen en nivå svårare (+Ob1T6) per dygn som gått. Observera att döda växter inte kan användas på detta sätt.

Kroppslig alstring: Finns det inget att offra eller något nyligen dött att tillgå krävs kroppslig alstring. Det är möjligt att alstra nekrotropi ur sin egen kropp om man accepterar den vävnadsdöd som detta ger upphov till. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar Ob1T6 poäng Trauma per filament som alstras.

Transformering: Transformering till och från biotropi är svår (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Utöver eventuella förluster av Qadosh så medför varje nekrotropiskt filament som dissiperar att magikern får Ob1T6 poäng Trauma och Ob1T6 poäng Smärta. Magikern stinker dessutom död och föruttnelse som sakta avtar, men som inte försvinner förrän magikern får tillfälle att tvätta sig.

Kontrollerad dissipation: Resultatet av att dissipera nekrotropiska filament kontrollerat är ofta en otrevlig upplevelse som tycks vilja dra magikern in i dödsriket. Magikern utstrålar en 'stank' av död som dock försvinner så fort alla filament har dissiperat.

Nomotropi

Nomotropin är en av Primalkrafterna i Mundana och har sin källa i stasis vilket kopplar den till all regelbundenhet och normalitet i Mundana. Den förekommer överallt och är del av allting. Det är nomotropin som upprätthåller naturlagarna, som gör det möjligt att förutsäga orsak och verkan i världen. Nomotropin är relativt lätt att behärska men misslyckanden är ofta helt oförutsägbara. Nomotropin används främst för att frambringa kontroll och förutsägbarhet samt för att genomföra vissa magiska processer. Nästan alla magiker av rang behärskar denna magi.

Alstringsmetod: Nomotropi går att alstra i princip var som helst eftersom stasis genomsyrar hela Mundana.

Kroppslig alstring: Det krävs ingen särskild kroppslig alstring, eftersom nomotropi genomsyrar hela Mundana.

Transformeringar: Transformering till och från kryotropi är lätt (Ob2T6). Transformering till och från ataxatropi samt termotropi är svår (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Magikern drabbas av oförmåga till kreativa tankar och mycket begränsad fantasi, världen runt honom ter sig totalt obegriplig och oförutsägbar. Följderna av detta är att alla slag mot PSY och VINIT blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Detta varar i lika många minuter som antalet nomotropiska filament som dissiperar.

Kontrollerad dissipation: Kontrollerad dissipation av nomotropiska filament är mycket enkel. Svårigheten är en nivå lägre (–Ob1T6) än motsvarande nivå för övriga filament. Det enda som händer är att filamenten sakta tycks tona bort. Det hela tar mindre än en runda.

Pneumotropi

Pneumotropi är en av de fyra elementarkrafterna, vars kraftkälla är luft. Pneumotropi finns överallt dit luft når. Under vattenytan finns det bara ytterst små kvantiteter med pneumotropi. Pneumotropi används bland annat av sjöfarare som vill kunna kontrollera vinden.

Elementarvarelse: Liksom de övriga elementarkrafterna finns det en pneumotropisk elementarvarelse – som kallas *sylf*. En sylf ser ut ungefär som en rökig tromb. Sylfer kan inte skadas av icke-magiska vapen och den kan ibland blåsa upp personer i luften.

Alstringsmetod: För att alstra pneumotropi krävs bara att magikern har kontakt med luften, vilket normala landlevande varelser i princip alltid har.

Kroppslig alstring: Om magikern exempelvis befinner sig under vattnet så är det möjligt att använda den luft som finns i magikerns lungor. Denna metod gör alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och ger dessutom magikern två poäng (+2) syrebrist per filament som alstras (regler om syrebrist finns på sidan 174).

Transformeringar: Transformeringar till och från geotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Medför att det bildas en virvelvind som drar ut luften ur magikerns lungor, vilket medför att magikern inte kan andas. Magikern tappar automatiskt andan och virvelvinden varar lika många rundor som antalet pneumotropiska filament. Varje runda orsakar den två poäng (+2) Syrebrist. Effekterna av att inte kunna andas beskrivs i kvävningsreglerna på sidan 174, observera dock att virvelvinden aldrig ger upphov till några extraskador. Omgivningen runt magikern tycks vara extra stilla då virveln suger luften ur magikern.

Kontrollerad dissipation: Då pneumotropi dissiperar kontrollerat bildas en miniatyrtromb, ovanför kongelatet eller magikern, som börjar snurra snabbt för att sedan lösas upp efter ungefär en runda. Virvelvinden påverkar bara den närmaste omgivningen genom ett svagt vinddrag.

Psykotropi

Psykotropi är en speciell andekraft som har sitt ursprung i andar och själar. Alla besjälade väsen med eller utan fysisk kropp är begåvade med psykotropi. – dock ej gudar och demoner. Varelser utan själ, exempelvis djur och odöda saknar helt psykotropisk utstrålning. Psykotropi är en intressant kraft som används på många olika sätt – exempelvis av magiker, präster och schamaner.

Alstringsmetod: Alstring av psykotropi utförs alltid som kroppslig alstring (se nedan).

Kroppslig alstring: Psykotropi går bara att alstra direkt ur sin egen själ eller från andra själar som är villiga att låta sig utnyttjas på detta sätt. Att ta psykotropi från sin själ är utmattande, vilket medför att för varje filament som alstras på detta sätt så får man en poäng (+1) Långtidsutmattning. Att alstra psykotropi ur andra själar eller andar (som är villiga) är två nivåer svårare (+Ob2T6).

Transformeringar: Transformering till psykotropi är omöjlig, med undantag från Teotropi (svårigheten är Ob3T6). Transformeringar från psykotropi till andra aspekter är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Utöver eventuella förluster av Qadosh så leder okontrollerad dissipation av psykotropiska filament till en frukansvärd huvudvärk. För varje psykotropiskt filament som dissiperar får magikern Ob1T6 poäng Långtidsutmattning och Ob1T6 poäng Smärta.

Kontrollerad dissipation: Då psykotropiska filament dissiperar tycks magikern omges av en aura av skimrande ljus. Detta ljusförsvinner så fort filamenten har dissiperat.

Pyrotropi

Pyrotropi är en av de fyra elementarkrafterna och har sin källa i eld. Pyrotropi finns alltid närvarande i eldar eller bränder som växer i styrka. I eldar som håller på att slockna är pyrotropin inte alls lika stark. Pyrotropi har sedan urminnes tider varit nära sammanbundet med drakmagi. Drakar utnyttjar i princip enbart pyrotropi som källa till sin magi. Det antagligen så att drakar har möjlighet att generera pyrotropi utan att behöva befinna sig i närheten av eld.

Elementarvarelse: Liksom de övriga elementarkrafterna finns det en pyrotropisk elementarvarelse – som kallas *salamander*. En salamander är en brinnande varelse som till formen ser ut som en liten vinglös drake.

Alstringsmetod: För att alstra pyrotropi krävs närhet till någon typ av förbränning, helst en öppen låga. Om det är en mindre låga som används så måste den finnas inom räckhåll. Om magikern använder en stor eld så kan längre avstånd vara möjliga. Grundregeln är att avståndet måste vara mindre än lågornas höjd. Avståndet kan dock dubbleras men då blir alstringen en nivå svårare (+Ob1T6).

Kroppslig alstring: Det är även möjligt att använda den förbränning som pågår inne i kroppen som en naturlig del av ämnesomsättning. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom brännsår på kroppen (ett sår för varje filament som alstras). Varje brännsår ger ett (1) poäng trauma och ett (1) poäng smärta. Dessutom kommer magikern snabbt bli hungrig och utmattad, eftersom blodsockerhalten sjunkt – magikern får dessutom Ob1T6 utmattningspoäng per filament som alstras ur kroppen.

Transformeringar: Transformering till och från termotropi, fototropi samt heliotropi är enkla (Ob2T6). Transformeringar till och från kryotropi, skototropi samt hydrotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Om pyrotropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikern fatta eld. För varje pyrotropiskt filament som alstrades kommer en låga att springa till liv på magikerns kropp. Slå ett slag på träfftabellen för varje brand. Lågorna är enkla (Ob2T6) att släcka och kommer inte göra någon större skada om de släcks med en gång. Om de inte

släcks så kommer varje låga räknas som en brinnande fackla – de ger Ob1T6 Trauma, Ob1T6 Smärta och har ett Antändningsvärde på 4. Det kan dock hända att lågorna sprider sig till kläder och utrustning, vilket kan vara smått irriterande. Magiker som sysslar med pyrotropi har som regel ylleklâder eller liknande som inte fattar eld så enkelt. Runt omkring magikern bildas dessutom en fuktig dimma som snabbt kondenserar.

Kontrollerad dissipation: Kontrollerad dissipation av pyrotropi ger upphov till en spektakulär flamma som varken skadar eller antänder något. Den lyser dock upp omgivningen under en runda.

Selenotropi

Heliotropi är en av de kosmiska krafterna och har sin källa i månen. Selenotropi finns närvarnade på alla månbelysta platser. Fullmåne gör selentropin mycket kraftfullare än nymåne.

Kosmisk varelse: Liksom de övriga kosmiska krafterna finns det en kosmisk varelse för selenotropi – som kallas lunion. En lunion skapas direkt ur månljus och ser ut som en halvgenomskinlig humanoid. Varelsen kan slå folk med mångalenskap, men även lysa upp sin omgivning.

Alstringsmetod: För att alstra selenotropiska filament måste magikern se månen. För att alstringen skall vara vara av normal svårighet skall det helst vara fullmåne, och om det är mindre än halvmåne blir det en nivå svårare (+Ob1T6). Moln som skymmer månen gör det ytterligare en nivå svårare (+Ob1T6) att alstra selentropi.

Kroppslig alstring: Det är omöjligt att alstra selenotropi då månen inte är uppe och det finns ingen metod för kroppslig alstring.

Transformering: Alla transformeringar till och från selenotropi är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Utöver eventuell förlust av Qadosh kommer de dissiperade filamenten att frambringa en fientligt inställd lunion som eventuellt kommer att anfalla magikern. Magnituden för lunionen är lika med det antal selenotropiska filament som dissiperade. För mer information om kosmiska varelser och lunioner i synnerhet, se 'Mystik & magi'.

Kontrollerad dissipation: En kontrollerad dissipation ger upphov till ett klart lysande silverfärgat klot som diffust lyser upp omgivningen. Den närmste omgivningen tycks bada i ett silverblått, halvsjukligt skimmer.



Semotropi

Semotropi är en kraftkälla som har sitt ursprung i den potentiella kraft som finns tecken och bokstäver. När tecken kombineras till ord kan dessutom speciella effekter åstadkommas med semotropi. Semotropi kan under vissa omständigheter användas för att beräkna saker och varelsers sanna namn.

Alstringsmetod: För att alstra semotropi måste magikern antingen skriva eller läsa speciella magiska tecken. Normalt krävs en bok, tavla eller skriftrulle för att kunna läsa eller skriva (skriva kräver naturligtvis även skrivdon). Det går även att alstra semotropi genom att skriva osynliga tecken i luften med händerna, men detta gör alstringen en nivå svårare (+Ob1T6).

Kroppslig alstring: Om magikern varken har möjlighet att skriva eller läsa (exempelvis om magikern är blind eller oförmögen att röra sig) så kan magikern utnyttja tecken eller runor som skrivits på magikerns kläder, tatuerats på kroppen eller liknande. Alstringen blir två nivåer svårare (+Ob2T6). För att utnyttja denna typ av kroppslig alstring måste magikern naturligtvis ha tatuerat eller skrivit tecken på förhand.

Transformering: Transformeringar mellan semotropi och ikonotropi är lätta (Ob2T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Då semotropi dissiperar okontrollerat så förstörs all skrift och alla tecken som användes för att alstra filamenten. Tecknen kan alternativt ändra form och bli värdelösa.

Kontrollerad dissipation: Då Semotropi dissiperar försvinner den magiska utstrålning som fanns hos tecknen som användes vid alstringen.

Skototropi

Skototropin är en av de fyra grundkrafterna och har sin källa i mörker. Mörker finns närvarande där ingen källa till ljus finns såsom solen, eldar och månen. Skototropiska magiker är främst det som bland vanligt folk kallas Svart-illusionister och anses ofta vara onda och skrämmande.

Alstringsmetod: För att alstra skototropi krävs det att är så mörkt att det är svårt att se. Finns det störande ljuskällor som exempelvis månen blir det en nivå svårare (+Ob1T6).

Kroppslig alstring: Magikern kan använda sig av kroppens mörker det vill säga det mörker som finns inom sin egen kropp för att skapa skotoropi. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom att magikern börjar lysa svagt. Ljuset går inte att uppfattas i dagsljus men syns tydligt i mörker. För varje filament som alstras får magikern dessutom en poäng (+1) Trauma.

Transformeringar: Transformering till och från kryotropi är enkla (Ob2T6). Transformeringar till och från termotropi, fototropi, heliotropi samt pyrotropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Om skototropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikerns syn att förmörkas helt. Denna förmöring varar i lika många rundor som antalet skototropiska filament som dissiperade. Omgivningen kan se den kraftiga förmörkningen omkring magikern, men själva magikern kommer synas starkt självlysande.

Kontrollerad dissipation: Kontrollerad dissipation ger upphov till ett blixtsnabbt mörker för de som tittar åt magikerns håll. Det verkar som om allt ljus försvinner under några ögonblick.

Teotropi

Teotropi är den gudomliga skaparkraften som håller världen tillsammans. Utan teotropin skulle hela värden snabbt disintegreras. Det är endast gudar som har möjlighet att alstra eller skapa Teotropi. Ordinära varelser som exempelvis människor, alver, dvärgar och tiraker kan inte alstra teotropi. Däremot kan präster och andra troende ibland få teotropiska filament från sin gud. Många teoretiskt lagda magiker spekulerar i att teotropi skulle vara i princip det samma som Qadosh.

Alstringsmetod: Det är bara gudar som har möjlighet att alstra teotropi. Det enda sättet att att få teotropiska filament är att erhålla dem från sin gud vid religiösa ceremonier (mer om detta beskrivs i kapitlet om religion).

Kroppslig alstring: Kroppslig alstring är inte möjlig.

Transformeringar: Transformeringar från teotropi till andra aspekter är normalsvåra (Ob3T6). Transformering till teotropi är omöjlig – förutom möjligen för gudar som med största sannolikhet kan transformera psykotropi till teotropi.

Okontrollerad dissipation: Gudarna ser inte med blida ögon på den som inte är värdig gudarnas gåvor. Att tappa kontrollen över den heliga kraft som blivit skänkt av gudarna medför alltid att man förlorar ett poäng Qadosh per teotropiska filament som dissiperar. Detta resultat ersätter det slag som man normalt gör mot PSY för att undvika Qadoshförlust (se sidan 241).

Kontrollerad dissipation: Att ge tillbaka filamenten till sin gud medför inga speciella manifestationer.

Termotropi

Termotropin är en av de fyra grundkrafterna och har sin källa i värme. Värmen finns alltid närvarande i alla föremål. Varje föremål i Mundana har en naturlig temperatur och över denna är föremålet främst fyllt av värme och under detta är föremålet mest fyllt av kyla. Värme använd främst i de kallare delarna av Mundana för att med magins hjälp skapa mer värme av en begränsad naturlig värmekälla.

Alstringsmetod: För att alstra termotropi krävs närhet till något som är betydlig varmare än sin omgivning. Det krävs ett objekt, vätska eller gas som väger minst ett kilo – dessutom skall det vara åtminstone fem grader varmare än sin omgivning per varje filament som skall alstras. Då termotropin alstras så kyls objektet eller vad det nu är frågan om upp ett antal grader.

Kroppslig alstring: Om magikern är varm kan han använda sin egen kropps värme. Denna metod gör dock alstringen två nivåer svårare (+Ob2T6) och orsakar dessutom mycket kraftig nedkylning (se regler om nedkylning på sidan 185). Dessutom får rollpersonen en poäng (+1) Smärta per filament och Ob1T6 poäng Långtidsutmattning per filament.

Transformeringar: Transformering till och från ataxatropi, fototropi, heliotropi samt pyrotropi är enkla (Ob2T6). Transformeringar till och från nomotropi, kryotropi samt skototropi är svåra (Ob4T6). Alla andra transformeringar är normalsvåra (Ob3T6).

Okontrollerad dissipation: Om termotropiska filament dissiperar okontrollerat kommer magikerns kropp att hettas upp och får feber och svettningar. För varje termotropiskt filament som dissiperar ger detta en poäng (+1) Trauma och Ob1T6 poäng Långtidsutmattning. Kroppstemperaturen sänks dock ganska snabbt om magikern inte har för varma kläder på sig eller om magikern befinner sig i varmt klimat. Många termomantiker har därför mycket lite kläder eller är helt nakna vid utövandet av termotropi. Luften kring magikern kommer dessutom att kylas ned vilket eventuellt ger upphov till att vattenånga bildas i närheten.

Kontrollerad dissipation: Kontrollerad dissipation av termotropi ger upphov till en våg av värme runt magikern. Luften dallrar som av en värmevåg ända tills alla filament har dissiperat.

KRAFTFÄLT & KRAFTSTRÖMMAR

Mundana genomsyras av kraftfält som når nästan överallt. Styrkan på kraftfälten är ganska stabil, men det finns fluktuationer i kraftfälten som kallas magisk turbulens. Vissa platser i Mundana har endast svaga kraftfält och på en del platser förekommer bara vissa aspekter av kraft.

Magiska strömmar

Utöver de normala kraftfälten som genomsyrar nästan alla platser finns i Mundana även magiska strömmar som för den magiska kraften från dess urkällorna till andra platser. Dessa kraftstömmar följer speciella kraftlinjer som löper över hela världen. Varje kraftström förmedlar bara en aspekt. Kraftströmmar gör att en magiker i vissa fall kan utnyttja en aspekt som annars inte skulle vara tillgänglig.

Den enda kraftaspekt som inte påverkas av magiska platser, strömmar och turbulens är Teotropi – den gudomliga skaparkraften. Denna kontrolleras av gudarna.

På sidan 194 besrkivs hur man använder färdigheten Magiförnimmelse för att upptäcka magiska platser och magiska strömmar.

Magiska platser

Det finns platser som är centra för magiska krafter. Här samlas och koncentreras magiska krafter i nästan fysisk form. Andra platser kan vara helt utdöda och sakna magi, ett slags magiskt vakuum. De olika kraftkällorna har sina toppar vid vissa ställen där deras magi fungerar mångdubbelt så bra.

Högmagiska platser: Högmagiska platser kännetecknas alltid av att en aspekt är dominant. Exakt vilken aspekt som är dominant varierar, det vanligaste är dock att det rör sig om elementarkrafter, naturkrafter eller livskrafter. Den högmagiska platsen påverkas alltid av den aspekt som är dominant – exempelvis så saknar högmagiska nekrotropiska platser allt liv och på motsvarande sätt så är högmagiska biotropiska platser alltid vildvuxna och flödande av liv. Alstring av den dominanta aspekten blir en nivå enklare (–Ob1T6) om magikern befinner sig på den högmagiska platsen.

Lågmagiska platser: Det finns platser där magi fungerar dåligt. Dessa platser tycks extremt fattiga på magi. Att alstra och transformera magiska filament på lågmagiska platser är en nivå svårare (+Ob1T6). Ingen annan nackdel fås då man befinner sig på en lågmagisk plats. Lågmagiska platser är ofta öde och karga, endast några sega växter lyckas överleva.

Magidöda platser: På dessa platser fungerar magi extremt dåligt. Magiska föremål slutar att fungera och alla handlingar som har med magi att göra blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Magiker och övernaturliga varelser skyr magidöda platser. Magidöda platser saknar allt liv och all växtlighet.

Monoliter: Monoliter är stenblock som rests i forntiden ovanför de olika kraftlinjerna som går i marken. Det händer även i våra dagar att magiker reser monoliter ovanför de osynliga kraftlinjerna som genomströmmar Mundana. Att befinna sig i närheten av en monolit räknas som om man befinner sig på en högmagisk plats. Observera att det bara är en aspekt som monoliten är kopplad till – exakt vilken aspekt varierar.

Stencirklar: En stencirkel är en samling av monliter som är uppställda i en cirkel runt en plats där två kraftlinjer skär varandra. Stencirklar finns bara resta på platser där två kraftströmmar med olika aspekter möter varandra. Av alla kända stencirklar så är det bara ett ytterst litet antal som står resta på platser där tre eller fler kraftströmmar möter varandra. Om man befinner sig inne i stencirkel så blir det en nivå (–Ob1T6) enklare att transformera mellan de kraftaspekter som genomströmmar stencirkeln. Dessutom blir det en nivå enklare (–Ob1T6) att alstra någon av dessa två kraftaspekter (på samma sätt som vid monoliter).

Magisk turbulens

De magiska kraftfälten är inte alltid välordnade – ibland förekommer kraftiga fluktuationer i de magiska kraftfälten som vanligen benämns magisk turbulens. Det är ovanligt med magisk turbulens – dels kan den uppstå från misslyckade magiska experiment, exmepelvis då filament dissiperar okontrollerat och dels kan turbulensen uppstå spontant.

Vild magi: Då magisk kraft av alla olika aspekter strömmar omkring okontrollerat kallas det för vild magi. Den enda aspekten som inte strömmar omkring är teotropi. Eftersom alla krafter finns tillgängliga så blir alla transformationer och alstringar en nivå enklare (–Ob1T6) och svårigheten för Besvärjelse, Ritual och Ceremoni blir en nivå svårare (+Ob1T6).

Magistormar: Under en magistorm piskar den stormande kraftaspekten den magiska balansen i det drabbade området. Endast en aspekt ingår som regel i varje magistorm. Under stormen virvlar aspekten omkring lätt tillgänglig. Den stormande aspekten blir en nivå enklare (–Ob1T6) att alstra men transformationer till eller från denna aspekt blir en nivå svårare (+Ob1T6) på grund av den störning som turbulensen ger upphov till.

Magiska urladdningar: Då en kraftkälla spontant genererar filament som sedan dissiperar okontrollerat talar man om magiska urladdningar. Dessa fenomen kan ställa till stor skada om någon drabbas av dem. Att försöka alstra någon sort kraftaspekt då en magisk urladdning sker är direkt livsfarligt, eftersom denna aktivitet drar till sig urladdningen – magikern blir då målet för Ob1T6 extra filament av den aktuella aspekten. Dessa filament kommer att dissipera okontrollerat om magikern inte kan alstra alla eller några av dessa filament i den näst-följande rundan. Lyckas magikern med alstring av den urladdade aspekten så har magikern tillgång till dem. Misslyckas magikern eller om inte alla filament kunde alstras så kommer den okontrollerade dissipationen av de kvarvarande filamenten att drabba magikern. Exakt hur en magisk urladdning ser ut varierar beroende på aspektens natur. Elementarkrafterna ger de mest påtagliga resultaten, exempelvis blixtar, tromber, jordbävningar och malströmmar.

KONGELERADE FILAMENT

Ett kongelerat filament är ett filament 'stelnats' till i fysisk form. Den fysiska formen av en kongelerat filament kallas kongelat. Kongelerade filament används ofta då extra mycket kraft krävs, eller då en magiker inte själv kan alstra en viss aspekt. De enda typerna av filament man inte lyckats kongelera är teotropi, daimotropi och psykotropi. Observera att kongelerad ikonotropi och semotropi inte har någon fysisk form (kongelat) utan representeras med symboler eller tecken.

Kongelatens egenskaper

Kongelerade filament har många intressanta egenskaper. En av de viktigaste är att de är redan kan framställas på förhand och sedan mycket enkelt användas. Vidare kan de inte transformeras. Slutligen är de i fysisk form och tar plats. Det enda sättet att använda ett kongelat är att väva in det i en effekt. I det ögonblicket kongelerade filament används försvinner de (exakt hur beror på vilken aspekt det rör sig om). Det går alltså inte att hålla kvar lössläppta kongelerade filament annat än i magiska föremål.

Naturlig förekomst

Kongelerade filament finns i naturlig form på vissa ställen i naturen: vatten från en magisk källa kanske har kongelerade filament av hydrotropi. Den kan också finnas i olika varelser: hjärtat på en drake kan, om man behandlar det på rätt sätt, ge en mängd kongelerade filament av pyrotropi. Kongelerade filament kan också framställas i laboratorier.

Användning av kongelerade filament

Det enda sättet att använda ett kongelat är att väva in det i en effekt. Varje kongelerat filament ersätter ett vanlig filament. Fördelen är att det går mycket fortare att använda kongelerade filament än att alstra de filament som behövs – nackdelen är att det tar tid att framställa kongelerade filament. Kongelat kan användas med någon av färdigheterna Besvärjelse, Ritual, Ceremoni eller Alkemi. Att använda ett kongelat gör att magikern inte behöver slå lika höga slag då man alstrar kraft. Däremot brukar användandet av kongelat ofta vara spektakulärt rent visuellt och ljudligt.

Två undantag är Ikonotropi och Semotropi som inte bildar fysiskt påtagliga kongelat. Dessa två aspekters kongelat bildar endast symboler respektive tecken som kan tecknas eller skrivas på valfritt medium med valfri redskap. Det är den symboliska alternativt skriftliga representationen som skapar den kongelarade filamentet – inte ett fysiskt objekt. För att använda dessa två filament måste man studera symbolerna alternativt läsa tecknen samtidigt som effekten vävs.

Kongelat som bytesvara

En annan användning för kongelat är som bytesvara magiker emellan. Man kan säga att ett kongelerat filament kan fungera som ett slags valuta då trollkarlar och magiker behöver köpa varor och tjänster. Det kan hända att trollkarlar betalar sina studier genom att framställa kongelerade filament för akademiens eller sin läromästares bruk.

Tillverkning av kongelat

Kongelerade filament kan tillverkas på artificiell väg med hjälp av speciella alkemiska processer. För att kunna utföra sådan tillverkning krävs dels ett laboratorium och dels de nödvändiga komponenterna – samt naturligtvis den rätta kunskapen om hur man kongelerar filament. Mer om tillverkning av kongelerade filament finns i reglerna för alkemi i tilläggsboken 'Mystik & Magi'.

Kongelatens odelbarhet

Ett filament är den minsta magiska kvanta som existerar. All magisk kraft antar alltid ett värde som kan räknas med hjälp av hela filament. Delar av ett filament kan omöjligen existera. Av denna anledning är kongelerade filament odelbara. Det enda som kan hända om man verkligen anstränger sig för att dela ett kongelerat filament är att det dissiperar okontrollerat – vilket ofta får otrevliga konsekvenser. För att förstöra ett filament krävs att man lyckas göra en extraskada på filamentet (bara en skada räcker inte). Den eller det som förstör kongelatet drabbas av dissipationseffekterna.

Fysiskt utseende

Kongelerade filament ser olika ut, beroende på dess ursprung och vilken kraftkälla den kommer ur. I beskrivningarna av de olika aspekterna finns det exakta utseendet för vart och ett av aspekterna beskrivna.

Kronotropiskt kongelat: Då kronotropi kongeleras bildas ett extremt fint ljusbrunt pulver, som tycks bestå av oändligt små korn som inte seperareras från varandra. Då kongelatet används så virvlar kornen upp i en spiral för att sedan försvinner i mycket små ljusblixtar. Hela omvandlingen tar en runda.

Nomotropiskt kongelat: Nomotropiskt kongelat är mest lik glasklar kristall. Varje filament som kongeleras bildar en separat kristall som till formen ser ut som ett mycket stort saltkorn. Då det nomotropiska kongelatet används så tonar kristallen bort helt sakta utan att lämna några spår efter sig. Hela borttoningen tar en runda.

Ataxatropiskt kongelat: Ataxatropi som kongeleras bildar svarta trådaktiga och till synes extremt trassliga nystan. Varje filament bildar ett separat nystan. Kongeltat är omöjligt att sära och det går inte heller att finna några ändar på nystanet. Då ett kongelerat filament av ataxatropi används så börjar nystanet trassla upp sig mycket snabbt. Nystanet krymper och trådarna tycks försvinna ut ur denna värld. Hela omvandlingen går på mindre än en runda.



Termotropiskt kongelat: Kongelerad termotropi ser ut som rödsvarta kolliknande stycken som känns varma, men som inte värmer upp någonting. Varje filament bildar ett stycke. Då kongelatet används så börjar styckena glöda intensivt för att sedan försvinna. Hela omvandlingen tar mindre än en runda. Glöden vid omvandlingen påverkar dock inte omgivningen.

Kryotropiskt kongelat: Kryotropi som kongelerats ser ut som vita isliknande block som känns kalla. Varje filament bildar ett separat block. Kongelatet har förmågan att ryka kraftig om de kommer i kontakt med vatten eller fukt. Då kongelerad krytropi används så bildas ett moln av iskristaller som försvinner efter en runda, dock utan att påverkar sin omgivning.

Fototropiskt kongelat: Varje fototropiskt filament som kongeleras ser ut som ett skimrande ljusklot. De flesta magiker bruka benämna dessa ljusklot för 'orber'. Ljuskloten lyser dock inte upp någonting i sin omgivning. Då kongelatet används börjar orben lysa kraftigt för att sedan försvinna bakom ett bländande sken. Omvandlingen lyser dock inte upp omgivningen.

Skototropiskt kongelat: Skototropi bildare ett svart, extremt fint pulver då det kongeleras. Pulvret tycks svärta ner allt det kommer i kontakt med, men svärtan försvinner omedelbart då kongelatet avlägsnas. Pulvret går inte att dela på. När kongelatet används så tycks pulvret expandera och förmörka den närmaste omgivningen. Förmörkringen tonar därefter snabbt bort.

Teotropiskt kongelat: Ingen dödlig magiker har ännu lyckats kongelera teotropi. Det är osäkert om det överhuvudtaget är möjligt. En del magiker spekulerar dock i att hela Mundana i själva verket är en gigantisk ansamling av teotropisk kongelat.

Daimotropiskt kongelat: Hittills har ingen magiker lyckats kongelera daimotropi. Det verkar som om astralplanet är uppbyggt av kongelad daimotropi och psykotropi. Eftersom astralplanet är helt och hållet skiljt från den fysiska världen så antas det vara omöjligt för daimotropiska kongelat att existera (åtminstone i fysisk form).

Psykotropiskt kongelat: Hittills har ingen magiker lyckats kongelera psykotropi. Det verkar som om astralplanet är uppbyggt av kongelad psykotropi och daimotropi. Och eftersom astralplanet är helt och hållet skiljt från den fysiska världen så antas det vara omöjligt för psykotropiska kongelat att existera (åtminstone i fysisk form).

Biotropiskt kongelat: En blodfärgad alternativt vit vätska, ibland trögflytande, men alltid omöjlig att separera i flera delar. Då kongelatet används så tycks vätskan pulsera av liv för att sedan upplösas.

Nekrotropiskt kongelat: Vita benliknande bitar i ett material som påminner om mjuk marmor. Varje kongelerat filament är en separat bit. Resultatet av att använda nekrotropiskt kongelatet är ofta en otrevlig upplevelse som tycks vilja öppna en port till det döda. Denna effekt går snabbt över samtidigt som de bitar som kongelatet utgörs av försvinner.

Heliotropiskt kongelat: Heliotropiskt kongelat ser ut som en guldliknande och skimrande metall, som dock inte lyser upp omgivningen. Då kongelatet används så försvinner det i ett klart lysande klot på en runda. Solklotet är helt magiskt och varken skadar eller antänder sin omgivning.

Selenotropiskt kongelat: Utseendet påminner om en silverliknande metall som skimrar svagt i blått. Kongelatet lyser inte

upp omgivningen. Då kongelatet används så kommer det att skimmra till med ett diffust silverfärgat ljussken, som inte heller lyser upp omgivningen. Hela omvandlingen tar en runda och får de flesta åskådare att känna en viss rädsla.

Astrotropiskt kongelat: Kongelerad astrotropi ser ut som ett silverglittrande pulver som tycks hålla ihop hur man än hanterar det. Då kongelatet används så försvinner det i till synes blixtrande silverfärgade ljus, men utan att lysa upp sin omgivning. Det hela tar en runda och är mycket vackert.

Pyrotropiskt kongelat: Kongelerad pyrotropi ser ut som ett ljusgult pulver, ibland skiftande i rött. Det går dock inte att separera pulvret i flera delar. Luktar svagt av svavel. Av alkemister kallas kongelatet ofta 'flogiston'. Då magikern använder kongelerade pyrotropiska filament så uppstår en kraftig låga i vilken kongelatet förbrukas. Lågan är helt magisk och varken skadar eller antänder sin omgivning – däremot är effekten ofta spektakulär – magikerna kan hålla kongelatet i handen utan att skada sig.

Geotropiskt kongelat: Geotropiska filament som kongelerats ser ut som grå stenliknande bitar, som ibland skiftar i brunt. Varje filament består av en separat bit. Då kongelatet används så spricker den stenliknande biten och pulveriseras till ett grått moln av damm. Molnet försvinner på en runda utan att lämna några spår.

Hydrotropiskt kongelat: Hydrotropiska filament som kongeleras ser ut som en ljusblå eller ibland ofärgad vätska. Vätskan går inte att separera i flera delar, men om flera kongelat blandas så är det lätt att separera dem igen. Då kongelatet används så börjar det koka extremt häftigt – dock utan någon värmeutveckling. Efter en runda är allt kongelat bortkokat.

Pneumotropiskt kongelat: Extremt lätt material som mest liknar frusen grågrumlig rök. Kongelatet är relativt hårt och kan ha i princip vilken form som helst. Då kongelerad pneumotropi används så börjar de snurra snabbt och löses sedan upp i en mycket liten virvelvind som varar i en runda. Virvelvinden påverkar dock inte omgivningen.

Ikonotropiskt kongelat: Ikonotropi kongeleras genom att speciella symboler tecknas av magikern i samband med själva kongeleringen. Ikonotropiska kongelat har alltså ingen egen fysisk form. Då kongelatet används så glöder symbolerna ett ögonblick för att därefter försvinna från ytan där de fanns tecknade.

Semotropiskt kongelat: Semotropi kongeleras genom att speciella tecken ock bokstäver skrivs ned av magikerni samband med själva kongeleringen. Semotropiska kongelat har alltså ingen egen fysisk form. Då kongelatet används så glöder tecknen ett ögonblick för att därefter försvinna från ytan där de stod skrivna.

DISSIPATION

Varje gång man alstrar ett filament och släpper det, av egen vilja eller på grund av att man tappar koncentrationen, dissiperar det och återgår till det magiska fältet. Samma sak gäller när man tinar upp ett kongelerat filament. Detta är helt naturligt. Vad som inte är naturligt är att transformera ett filament från en aspekt till en annan, eller att tvinga in filament i en ny form eller väv som bildar en besvärjelse. Skulle detta ske under sådana former att man tappar kontrollen över filamenten har de nått ett farligt stadie – en mer aggressiv mellanform mellan naturliga filament och kontrollerade filament, som förmodligen beror på att filament motsätter sig en förändring – där de kan slå tillbaka på besvärjaren och dennes omgivning.

Kontrollerad dissipation

Att låta filament dissipera kontrollerat är mycket lätt (Ob1T6) om man låter ett filament dissipera per runda. Färdigheten som används är den specifika variant av färdigheten Alstra som används för den aktuella aspekten. Vill man dissipera flera filament i samma runda så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6) per extra filament. Observera att man bara kan dissipera filament av en aspekt under en och samma runda. Misslyckas slaget så inträffar en okontrollerad dissipation av de filament som magikerna försökte dissipera naturligt.

Okontrollerad dissipation

Kontrollerad dissipation är relativt vanligt förekommande – okontrollerad dissipation är något helt annat och mycket farligare. Okontrollerad dissipation kan inträffa bland annat vid fummel – exempelvis då magikern alstrar, transformerar eller väver effekter. Okontrollerad dissipation verkar dock inte förekomma vid ceremonier.

Då filament dissiperar okontrollerat måste magikern slå ett svårighetsslag mot PSY för att inte förlora en poäng (–1) Qadosh. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som antalet filament som magikern har alstrat. Misslyckas detta slag förlorar magikern en (–1) poäng Qadosh. Om slaget blir fumlat så förlorar magikern lika många poäng Qadosh som antalet filament som alstrats.

Utöver eventuell förlust av Qadosh så ger okontrollerad dissipation alltid upphov till bieffekter som är specifika för de olika aspekterna. Vilka dessa specialeffekter är beskrivs i beskrivningen av den aktuella aspekten.

Exempel:

> *Maxander den Magnifike fumlar ett slag för att väva fyra pyrotropiska filament till en stor eld. Maxander blir därför (utöver de bieffekter som finns i beskrivningen av aspekten Pyrotropi) tvungen att slå ett svårt slag (Ob4T6) mot sin PSY. Maxander missar detta slag och måste därför sänka sin Qadosh med en poäng.*

Qadosh

Qadosh betyder i de flesta fall 'helig' – utom för trollkarlar som förknippar termen med 'icke-existens' och för schamaner som kallar det för 'glömskan'. Qadosh är ett värde som betecknar hur nära det gudomliga respektive icke-existens personen är. En fullständigt normal människa har noll i Qadosh. Ju högre Qadosh är desto mer helig är personen. Negativ Qadosh innebär att personen är närmare icke-existensen. Skulle Qadosh sjunka till –15 eller lägre börjar något inträffa som kallas 'borttoning'.

Qadosh och åldrande

När man ska beräkna åldrandet lägger man till alla negativ Qadosh till den skenbara åldern och får på så sätt fram en högre skenbar ålder. Detta innebär att trollkarlar ligger lite risigt till och inte sällan ser äldre ut än vad de egentligen är. Då man använder åldringsreglerna (se tabell 2-5 på sidan 20) så är det den skenbara åldern man använder vilket medför att magiker åldras fortare.

Observera att alver och dvärgar normalt har en lägre skenbar ålder i förhållande till sin verkliga ålder – vilket kan kompensera för höjningen som erhålls från negativ Qadosh. För mer info om skenbar ålder, se sidan 58.

Exempel:

Rafali har –6 i Qadosh. Detta innebär att hon, när hon ska beräkna åldrandet, måste öka sin skenbara ålder med 6. Det blir med andra ord dags att slå för åldrande när hon är 29 år istället för den normala gränsen på 35 för åldrande.

Att höja Qadosh

Det går att återfå Qadosh med tiden. Det krävs ett års total avhållsamhet från magi för att återfå en poäng Qadosh. Under den tiden får man inte göra något minsta lilla magiska. Observera att det inte går att höja Qadosh till nivåer högre än noll på detta sätt.

Det finns dessutom olika religiösa sätt att återfå Qadosh. Dessa beskrivs i religionskapitlet. Om Qadosh sjunker under noll kan en rollperson inte längre vara initierad i en religion. Detta medför i sin tur att det inte går att höja Qadosh genom de olika religiösa metoderna.

Borttoning

Skulle Qadosh nå ner till –15 eller lägre så börjar magikern sakta tona bort ur existensen – även magikerns ande slutar att finnas till. Beroende på till vilken nivå Qadosh sjunker så blir spelaren tvungen att slå ett eller flera slag på åldringstabellen (tabell 2-5, antalet slag anges i tabell 9-25).

Om magikern förlorar mer än ett poäng på samma gång så måste man slå det antal slag som anges för varje nivå.

Qadosh	Antal slag på åldringstabellen
–15	Ett (1)
–16	Ett (1)
–17	Ett (1)
–18	Två (2)
–19	Tre (3)
–20	Fyra (4)
–21	Fem (5)
–22	Sex (6) osv...

* Avser de slag som måste göras då Qadosh sänks till den angivna nivån. Exempelvis har en magiker som sänkt sin Qadosh från –14 till –18 totalt slagit fem slag på åldringstabellen (på grund av Qadosh-förlust).

Tabell 9-25: Antal slag på åldringstabellen som borttoning medför.



KAPITEL TIO

RELIGION



Baron Cerec Tzorcelan föll baklänges när han träffades av det ena grottrollets väldiga träklubba. Han var svårt sargad och det var endast med stor ansträngning han kunde resa sig upp. Han drog sig bakåt, bort från stupet och striden. Drevegan och Jac kämpade nu ensamma mot två rasande grottroll och det såg inte bra ut. Baronen insåg att striden var förlorad och körde med all sin återstående kraft ned sitt svärd i marken. Han knäböjde framför det och fattade om hjaltet med båda händerna. Därefter stödde han sin panna mot händerna och började lågmält mässa Cirzas trohetsed. ”Cirza, livets fader, jag svär att i allt jag är och allt jag gör upprätthålla Din heder…”

Tzorcelan gick uppför trappan till Cirzas palats. Han hade gjort det många gånger förut och han kände varje trappsteg utan och innan. En gång, i början av hans religiösa skolning, hade varje nytt trappsteg han nått varit en stor framgång som han hade fått kämpa hårt för att uppnå. Nu gick han med lätta steg in genom portalen vid trappans slut och genom salen fram till Cirzas tron. Han knäböjde och talade med klar stämma till sin gud. ”Cirza, jag har kommit till Dig för att i underdånighet be om en ynnest. Jag ber Dig, hjälp mig och mina vänner. De är inte troende, men de är goda män.”

Baronen reste sig och drog sitt svärd ur marken. Han höjde det över huvudet och gav upp ett stridsrop: ”Cirza!” Marken under trollens fötter gav i samma ögonblick vika och de störtade ned i avgrunden. ”Vilken tur!” utropade Jac. ”Det kunde lika gärna ha varit vi”, muttrade Drevegan. Cerec Tzorcelan försjönk i tacksägelsebön.

GUDAR

Gudar är mäktiga väsen som lever på det astrala planet. De är ofta så mäktiga så att de viljemässigt kan skapa sig en kropp på det mundana planet vid behov. Gudar är dessutom nästan undantagslöst odödliga – både i fråga om livslängd och gudadråp. Makten som gudar bestitter är ett resultat av de mycket stora mängder kraft de har tillgång till. Gudar har ett flertal sätt att komma över denna kraft, men det vanligaste är att guden har troende varelser som i sin dyrkan av guden skänker mindre mängder kraft. I utbyte för denna kraft så skänker gudar ofta olika gåvor till sina troende. Ibland så kan dock guden mer eller mindre tvinga sina troende genom fruktan för guden.

Gudarnas natur

Det finns många teorier om exakt vad en gud är. Det är svårt att dra någon linje mellan traditionella gudar, mäktiga demoner och stora andar. Det finns fall då människor (och andra varelser) har uppnått gudastatus genom vad som kallas apoteos. De hålls av de flesta troligt att gudar i själva verket är normala, fast mycket mäktiga varelser som uppnått odödlighet.

Gudanamn

Det är inte ovanligt att gudar dyrkas under olika namn på olika platser i Mundana. Ibland liknar gudens namn på ett ställe det namn som guden har på ett annat ställe, men det vanligaste är dock att guden har helt olika namn. De troende har ibland kommit till insikt om att guden har flera namn och har accepterat detta faktum. Mer vanligt är dock att en religion inte kan acceptera att andra religioner dyrkar samma gud – detta ger ofta upphov till motsättningar och schismer.

Som kuriosa kan det nämnas att de finns de som anser att det är omöjligt att veta en guds rätta namn – det är denna onämnbarhet som gudomligheten består av.

Inkarnationer

De flesta gudar har förmågan att manifestera sig i den fysiska världen genom inkarnation. Vilken gestalt guden antar på det fysiska planet varierar – det är inte ovanligt att guden kan inkarnera sig i flera olika former.

Gudamakt

Gudar får huvudsakligen sin kraft från sina troende. Genom bön och offer kan de troende skänka kraft till sin gud. Enligt magiker som studerat olika religioner är bönen ett sätt för den troende att alstra ett psykotropiskt filament som guden kan ta emot. På motsvarande sätt är offret ett sätt att skänka guden ett eller flera psykotropiska filament som kommer från offret.

Eftersom varje troende ger guden en viss mängd kraft så kommer guden att bli mäktigare ju fler troende en gud har. Att vidmakthålla en religion är följdaktligen en av gudens viktigaste sysselsättningar. Gudar som tappar sina anhängare tynar bort och blir obetydliga gudar. Det händer dock att gamla gudar på nytt börjar dyrkas och får nya storhetstider.

Det finns ett antal andra sätt för guden att få ytterligare kraft, men det är inte alla gudar som använder dessa metoder. Ett sätt är att guden har en underordnad hieraki av mindre mäktiga gudar, halvgudar och till och med demoner. Dessa gudar skänker kraft i utbyte mot skydd och andra tjänster. Ett annat sätt att öka sin tillgång är att prästerna som leder religionen dessutom är magiker som har förmåga att generera mer kraft än en vanlig präst. Ett tredje sätt är för guden att dra nytta av exempelvis döda andar eller kontrollerbara demoner.



RELIGIONER

Religioner består av grupp individer som tror på samma gud eller gudar. Gruppen kan var stor eller liten och ha olika stark ledning. Utmärkande för en religion är att medlemmarna inom religionen erkänner de andra medlemmarnas tillhörighet till religionen. Det kan alltså finnas andra religioner som dyrkar samma gudar. Vanligen är religionen en hierarkisk organisation som bestämmer över de troendes religionsutövning, men det förekommer också obunden religionsutövning som inte styrs av något prästerskap. Oavsett om religionsutövningen leds av ett prästerskap eller ej så är avsikten med religion att individen och guden skall utbyta kraft och hjälpa varandra på olika sätt.

Monoteism

Vissa religioner hävdar att det bara finns en enda gud. Att tro på endast en gud kallas monoteism och är relativt ovanligt i Mundana eftersom så många andra religioner samexisterar. De monoteistiska religionerna som finns kan delas upp i två läger – dels de som helt och hållet förnekar att andra gudar existerar och dels de som anser att alla dyrkade gudar i själva verket är en och samma gud.

Henoteism

Henoteism innebär att man tror på existensen av många gudar men att bara en gud tillbedjes. Individen, gruppen och det egna folket ägnar hela sin dyrkan åt denna gud. Denna typ av troende är mycket vanligt i Mundana – det är betydligt ovanligare att man aktivt dyrkar flera gudar samtidigt.

Polyteism

Polyteism innebär att man dyrkar flera gudar samtidigt. Vanligen tror polyteister på existensen av ännu fler gudar än de som dyrkas aktivt. Ibland rör de sig om dyrkan av en gudafamilj, ibland dyrkan av gudar som råder över likartade domäner och ibland dyrkan av två eller flera gudar som står i ett direkt motsatsförhållande.

Religioner & sekter

I Eon är en 'religion' definierad som en grupp individer som tror på samma gud eller gudar och som inbördes erkänner de andra medlemmarnas tro. Ett annat namn för en religion är 'kult', som används för mindre religioner, ibland men inte alltid malteistiska (onskefulla) religioner. En religion kan antingen vara hierarkisk eller icke-hierarkisk.

Det finns även organisationer som liknar de hierarkiska religionerna, men som egentligen inte dyrkar något högre väsen – exempelvis en gud. Dessa organisationer kallas i Eon för 'sekter' för att skilja dem från vanliga religioner. En sekt kan bestå av medlemmar som tror på några andra värderingar, som dyrkar någonting som saknar liv eller som helt enkelt lurats in i sin tro. De lägsta medlemmarna i en sekt får sällan några övernaturliga fördelar från sin tro, men däremot kan ledarna på olika nivåer få fördelar (exempelvis arbete, gåvor och kraft) från sina medlemmar.

Medlemmarna i en sekt kan ibland använda sig av mystiska krafter, men dessa baserar sig vanligen på magi och inte på religion.

Fria religioner

En fri religion är en religion där det inte finns något styrande prästerskap eller någon annan typ av hierarki som bestämmer över de troende – religionen är icke-hierarkisk. Varje individ får själv utföra sina religiösa ceremonier och be till sin gud. Guden kan i sin tur direkt hjälpa den troende om det någon gång skulle behövas. Religionsutövningen kan visserligen ske i grupp, men i detta fall är det ingen som leder de andra.

Religiösa hierarkier

Även om det finns fria religioner så är det vanligaste dock att en religion styrs av en hierarki av präster eller andra ledare. Religionsutövningen leds av präster eller böneledare på lokal nivå. På kultplatserna finns vanligen en eller flera präster i en hierarki. På de större heliga platserna finns ofta en överstepräst. De religiösa ceremonierna leds alltid av en präst. Enklare bön kan dock tillåtas medlemmarna i ensamhet.

Det är mycket vanligt att hela religionen har ett religiöst överhuvud, som alla överstepräster erkänner som religionens gemensamma ledare. Detta överhuvud fungerar som högsta instans vad det gäller religionens utövande och politiska strategier.

För varje steg en medlem tar sig upp i hierarkin får individen mer och mer att säga till om. Individen får också mer gåvor från sin gud och blir dessutom invigd i fler och fler av religionen mysterier.

Med de ökade befogenheterna följer naturligtvis högre krav på individen. De märkbaraste är att individen måste arbeta allt mer inom religionen och skänka en allt större del av sin inkomst till religionen. Kraven på lojalitet och renlärighet blir också högre.

Mundan makt

Naturligtvis erhåller religioner och dess troende en viss makt från deras beskyddande gud, men makten som en religion har också en mer eller mindre världslig aspekt. Den världsliga makten som utövas är i princip den samma som utövas av sekter.

Bortsett från det religiösa inflytandet har en religionen tre medel för att påverka och kontrollera sin omgivning och sina medlemmar. De tre medlen är ekonomiska, politiska och militära.

De ekonomiska medlen skapas dels genom att religioner ofta kräver att medlemmarna skänker delar av sin inkomst (tribut) och dels de tjänster som religionen utför åt det övriga samhället. Beroende på vilken inriktning religionen har så kan de utföra olika typer av tjänster, exempelvis sjukvård och välsignelser.

Den ekonomiska makten används ofta av religionen för att finansiera mission, ceremonier och underhåll av religionens byggnader. Ett mycket vanligt sätt att driva mission på är att ge mat och husrum åt de fattiga. Dessa människor förväntas i sin tur visa lojalitet mot religionen.

Den politiska makten skapas genom de befattningar som prästerskapet besitter i samhället och dels genom den lojalitet som även högt uppsatta personer kan visa mot sin religion. I vissa områden har även folket inflytande och då kan religion ha inflytande genom gemene man. Präster innehar ibland poster som rådgivare, ministrar, sagesmän, domare och andra viktiga ämbeten. Genom sin politiska makt driver de flesta religioner ofta ett högt intrigspel för att få sin politiska vilja igenom och för att tillskansa sig ännu mer makt.

Den militära makten utnyttjas inte av alla religioner. Den militära makten utövas antingen genom lojalitet från krigare och soldater eller genom egna militära resurser. De religioner som har egna militära enheter sätter antingen upp dessa genom frivillig rekrytering eller genom inhyrning av legosoldater. De flesta religionen som sysslar med militära aktiviteter gör detta för att skydda sina medlemmar, tempel och andra ekonomiska tillgångar. Andra skäl kan vara att religionen bedriver aktiv mission, heliga krig eller inkvisition.

Fördelar med att vara troende

Medlemmarna i en religion har inte bara skyldigheter – de kan dessutom åtnjuta vissa fördelar från religionen och från sin gud. Vad är det då för förmåner som medlemmar i religioner åtnjuter?

Ur ren regelteknisk synvinkel finns det en rad fördelar som tas upp i reglerna lite längre fram. Dessa fördelar omfattar bland annat möjligheten att begära gudomlig intervention och möjligheten att genomföra religiösa ceremonier. Det finns också en rad fördelar som inte går att kvantifiera. Exempelvis ger religioner svar på frågor i stil med vad livets mening är, varför man drabbas av olyckor och vad som händer efter döden. Dessutom ger religionen en social samhörighet och kan hjälpa medlemmen att hitta sin plats i livet.

Heliga platser

Varje religion har speciella platser som är extra heliga. Det kan vara frågan om allt från tempel och kultplatser till mer enkla platser som bara har speciell innebörd för religionen. Det är alltså inte säkert att det finns några byggnadsverk på den heliga platsen – även om detta är mycket vanligt. På de heliga platserna brukar det som regel finnas heliga symboler, ikoner, idoler och ofta även heliga skrifter. Om så är fallet så vaktas dessa naturligtvis noga av prästerskapet.

Religionens mässor och högmässor måste alltid utföras på en av religionens heliga platser. Präster har dock möjlighet att helga platser tillfälligt så att det går att hålla en mässa på andra platser än de permanent heliga platserna.

På religionens heliga platser har alla demoner och vandöda två nivåer svårare (+Ob2T6) på alla slag mot färdigheter och attribut. Undantag förekommer, exempelvis för sådana religioner som tillåter nekromanti eller dyrkar demoner. Den egna gudens manifestationer och heliga väsen undantas också från denna regel.



Heliga skrifter och berättelser

De flesta religioner har speciella berättelser som antingen kan föras vidare genom muntlig tradition eller som finns nedtecknade i heliga skrifter. Det finns olika typer av religiösa berättelser. Några exempel är: legender om gudens dåd, berättelser om religionens uppkomst, levnadsregler för religionens medlemmar, vittnesbörd om personer som varit viktiga för religionen och slutligen anvisningar för hur guden skall dyrkas och om hur ceremonier skall genomföras.

Symboler, ikoner och idoler

Alla religioner har olika former av symboler eller bilder för att representera religionen och guden. Det kan vara frågan om abstrakta symboler som har speciell innebörd för religionen, det kan vara ikoner som utgör avbildningar av guden eller gudens inkarnation och det kan även vara frågan om idoler – det vill säga figurer eller statyer som avbildar guden på motsvarande sätt som ikonen.

Hur dessa symboler, ikoner och idoler används varierar naturligtvis från religion till religion. Exempel på användningsområden är väggbonader, tavlor, altarbilder, inskripioner, symboler på kläder, amuletter, reliker, sakrament, figurer och statyer. Viss symbolik är dessutom immateriell som signelsen Daals triangel.

TROSGÄRNINGAR

En religion ställer en hel del krav på att medlemmarna skall deltaga och utföra vissa aktiviteter som stärker guden och religionen. De viktigaste aktiviteterna som en medlem måste ägna sig åt är bön, deltagande i mässor och offerceremonier samt att betala tribut och att ställa upp för tjänstegöring åt religionen. Observera att de specialfall och undantag som beskrivs i varje religions beskrivning har företräde före de generella reglerna i denna text. Det är endast om inget sägs i religionens beskrivning som nedanstående regler gäller.

Bön

Den kanske viktigaste aktiviteten som religionens anhängare ägnar sig åt är bönen. I vissa religioner ersätts bönen av meditation, men frånsett namnet finns det ingen praktisk skillnad. Under bönen öppnar guden en tillfällig länk till den bedjande. Vidare så åstadkommer denna länk att ett psykotropiskt filament alstras av tillbedjaren. Detta filament hänges till guden.

För många gudar är tillbedjan ett av det viktigaste sätten att alstra kraft åt guden. Det finns visserligen ett flertal andra sätt, men inget ger så många filament som en stor skara av tillbedjare.

För den troende ger inte bönen några konkreta fördelar, om man bortser från den inte oväsentliga känslan av att stå i kontakt med ett högre väsen. Den troende känner sig ofta kroppsligt och själsligt renad efter att ha utfört sin bön.

Det finns ingen färdighet för bön och man behöver inte slå några färdighetsslag. Det korrekta sättet att be lärs ut till alla som blir upptagna i en religion.

För att öka sin Qadosh genom bön måste man be regelbundet under loppet av ett helt år. Med regelbundet menas minst en gång per dag och minst en timme per dag. Slå ett slag efter högmässan på religionens heligaste dag om rollpersonen visat sin tro i bön på det sätt som krävs.

Om rollpersonen inte ber till guden en dag så förlorar rollpersonen en poäng Qadosh. Det krävs dock bara en kort bön någon gång under dagen för att undvika detta. Observera att bönen inte nödvändigtvis behöver uttalas – det räcker i många fall med en tyst, men uppriktig bön.

Offer

Genom att skänka guden en offergåva kan man skapa en länk med sin gud. Offer är en ceremoni som förekommer inom en del religioner som komplement till bönen. Offerceremonin syftar till att skänka en större mängd kraft från en källa till den dyrkade guden. Denna större mängd kraft ger guden möjlighet att skänka tillbaka en del av kraften till prästen som leder offret. Kraften som guden skänker är alltid i form av teotropi.

Exakt vilka offer som guden accepterar varierar från gud till gud – se beskrivningen för den aktuella religionen. Dessutom kan offerceremonier bara utföras på vissa bestämda tidpunkter och platser. Vad som gäller finns i beskrivningarna av de olika religionerna. Alternativa namn för offer är 'blot' eller 'hekatomb'.

För att lyckas med en offerceremoni måste den som leder offret lyckas med ett slag mot färdigheten Ceremoni. Svårigheten beror dels på hur lång tid man tar på sig till offerceremonin och dels på hur många filament som man begär i retur från guden. För ett filament är svårigheten mycket enkel (Ob1T6). För varje extra filament som begärs så ökar svårigheten med ytterligare en nivå (+Ob1T6).

Den grundläggande tidsåtgången för en offerceremoni är en timme. För varje dubblering av ceremonitiden så minskar svårigheten en nivå (–Ob1T6). På motsvarande sätt så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6) för varje halvering av ceremonitiden.

Lyckas offerceremonin så erhåller offerledaren det begärda antalet filament. Ett perfekt slag ger upp till det maximala antalet filament för det aktuella offret (överskottsfilament kan utan svårighet kastas bort med hjälp av normal dissipation). Om offerledaren misslyckas så vägrar guden att ta emot offret. Fummel leder dessutom till att offerledaren förlorar Ob1T6 poäng Qadosh.

Gåvooffer: är den enklaste typen av offer som innebär att man skänker saker, mat eller dryck till guden på ett sätt som har anknytning till gudens domän. Värdet på gåvan bör vara substansiellt – åtminstone i förhållande till de troendes tillgångar. Exempel på metoder för gåvooffer är att bränna gåvan, kasta iväg gåvan, lämna gåvan att ruttna eller att på annat sätt förstöra gåvan. Offerledaren får max ett filament teotropi tillbaka om ceremonin lyckas.

Blodsoffer: innebär att man offrar blod från någon typ av varelse – antingen ett djur eller en besjälad varelse. Blodet måste vara helt färskt och tas från en levande varelse. För varje liter blod som offras kan max ett filament erhållas i retur från guden.

Slaktoffer: innebär att man offrar ett djur. Djur är osjäliga varelser och ger inte lika mycket som offer av besjälade varelser. Det maximala antalet filament som kan begäras i retur är lika med djurets PSY/2.

Själsoffer: är en typ av slaktoffer, med den skillnaden att man offrar en besjälad varelse som exempelvis en människa. Människooffer är ett annat namn för denna typ av offer, men är egentligen missvisande då det egentligen inte behöver vara just en människa som offras – utan även andra besjälade varelser såsom tiraker, alver, dvärgar eller troll. Till själsoffer hör också offer av andar och demoner som visserligen inte har någon kropp, men som ändå kan offras. Det maximala antalet filament som kan begäras i retur är lika med varelsens PSY + Qadosh.

Heliga dagar och mässor

Alla religioner har speciella dagar som är helgade åt religionens gud eller gudar. Vissa religioner har en helig dag per år medan andra har flera heliga dagar. Andra namn på heliga dagar är 'helg', 'helgdag', 'högtid' och 'sabbat'.

Under den heliga dagen så har religionen en 'mässa' som leds av prästerskapet. Observera att ibland används andra ord istället för 'mässa' – dessa kan exempelvis vara 'andakt' eller 'gudstjänst'. Vad som gäller beror på vilken religion det är frågan om.

Under mässan sker ofta flera olika religiösa aktiviteter. Mässan innehåller alltid bön och ibland innehåller den även offer. Dessutom genomförs som regel andra mer rent sociala aktiviteter som predikningar, namngivning åt nyfödda barn, giftermål, begravningar och så vidare. Exakt vad som gäller beror på religionen.

Om en person uteblir på en helig dag så sänks dennes Qadosh med ett poäng (–1). För att det skall räknas som närvaro måste rollpersonen befinna sig på någon av religionens heliga platser och deltaga i den mässa som hålls av religionens präster.

Den heligaste dagen och högmässan

Oavsett om religionen har en eller flera heliga dagar så är det bara en av dessa som är den heligaste dagen. Exempelvis så är den sjunde dagen på det nya året Daakkyrkans heligaste dag. Denna dag är den första 'sabatio' i månaden 'primal' – årets första månad.

Innan högmässan inleds så är det i många religioner brukligt att medlemmarna erlägger sin tribut. Exakt när detta sker kan dock variera från religion till religion.

Under den heligaste dagen så har religionen alltid en 'högmässa' som leds av prästerskapet. Högmässan innehåller, liksom den vanliga mässan, alltid bön och ibland innehåller högmässan även offer. Under högmässan genomförs också välsignelse av de medlemmar som skall få höja sin Qadosh (se regler om Qadosh på sidan 250 för att se vem som får mottaga välsignelse). Som regel utförs initiering av nya medlemar under högmässan. Att bli initierad (invigd) innebär att man blir upptagen i religionen. Kraven för att kunna bli initierad är att aspiranten har noll (0) i Qadosh. Efter initieringen (genomförs med en välsignelse) så får den nye medlemmen höja sin Qadosh till ett (1). Har man negativ Qadosh så kan man inte bli initierad. Under högmässan sker dessutom exkommunicering de av avfällingar som inte skött sina åtagande gentemot religionen och guden.

Liksom under den vanliga mässan genomförs som regel andra mer rent sociala aktiviteter som predikningar, namngivning åt nyfödda barn, giftermål, begravningar och så vidare. Exakt vad som gäller beror på religionen.

Att utebli från högmässan på den heligaste dagen anses som ett mycket allvarligt brott av de flesta religioner. Om rollpersonen uteblir på högmässan så sänks Qadosh med Ob1T6. För att det skall räknas som närvaro måste rollpersonen befinna sig på någon av religionens heliga platser och deltaga i den ceremoni som hålls av religionens präster.

Tribut

De flesta religionen kräver att den troende skänker del av sina inkomster till guden. Ibland kräver religionen pengar i form av mynt – det vanligaste är dock att tributen tar formen av naturabetalning, exempelvis livsmedel, hantverksprodukter eller liknande.

Tributen betalas i de allra flesta fall på religionens heligaste dag.

För de normala medlemmarna omfattar tributen ofta ett så kallat tionde, det vill säga en tiondel av inkomsterna. För personer med högre religiös ställning är det inte ovanligt att hälften eller i vissa fall hela inkomste måste skänkas till religionen. För att kunna överleva med så höga tributer görs ofta undantag för den inkomst som behövs för det allra nödvändigaste. Ett annat sätt är att medlemmen måste skänka allt till religionen och att religionen sedan ger kost och logi åt medlemmen.

Genom att vara givmild med sin tribut kan en troende också höja sin Qadosh. Vanligtvis krävs dels att rollpersonen skänker minst dubbelt så mycket som det normala och dels att rollpersonen skänker allt som inte är absolut nödvändigt för det personliga uppehället. Slaget för att höja sker på religionens heligaste dag.

Om rollpersonen inte betalar sin tribut då den skall vara betald så förlorar rollpersonen en poäng Qadosh.

Tjänstgöring

Tjänstgöring eller arbete för religionen är ett vanligt sätt för medlemmarna att visa sin lojalitet och betala för de gengåvor som religionen ger den troende. Präster, munkar och nunnor förväntas att offra hela sin tid åt religionen. Det förekommer ibland att prästen får ledigt vissa tider, vanligen en till fyra veckor per år.

För de lägre medlemmarna är kravet på tjänstegöring ofta inte lika hårt. Brukligt är att de lägsta medlemmarna avsätter en till fyra veckor per år i religionens tjänst.

I en del religioner går det att köpa sig fri från tjänstegöringen genom att betala någon annan medlem att ta på sig den obligatoriska tjänstegöringen.

Om man inte utför sin tjänstegöring under året, eller inte ordnar en ersättare, kommer Qadosh att sjunka med ett på religionens heligaste dag.

Övriga förpliktelser

Varje religion har sina egna regler som de troende måste följa. Oftast är det frågan om rena levnadsregler eller moraliska sedvänjor. Exempel på vanliga löften som en troende avger är kysketslöfte, självförsvar, undlåtelse att tala med främlingar, döda dem som förolämpar dig och så vidare. De vanliga troende har inte alls lika många förpliktelser som prästerna.

Om rollpersonen bryter mot någon av sina förpliktelser så förlorar rollpersonen Ob1T6 Qadosh. Om Qadosh sänks till noll blir rollpersonen exkommunicerad. Om rollpersonen blir exkommunicerad kommer han i de flesta fall även ställas tills svars för sina handlingar framför prästerskapet. I annat fall räcker det att rollpersonen ber om förlåtelse. Brott mot förpliktelser räknas som synd.

Tabun

Varje religion har sina egna regler om vad som är förbjudet. Dessa förbjudna handlingar är tabu för medlemmarna. Om rollpersonen bryter mot något av religionens tabun så förlorar rollpersonen Ob3T6 Qadosh. Om Qadosh sänks till noll blir rollpersonen exkommunicerad.

Om rollpersonen blir exkommunicerad kommer han i de flesta fall även ställas tills svars för sina handlingar framför prästerskapet. Blir han inte exkommunicerad klarar sig rollpersonen undan genom att be om förlåtelse. Brott mot tabun räknas som hädelse.

Avhållsamhet

I vissa religioner kan de troende fasta eller vara avhållsamma under en del av året. Antingen rör det sig om en kortare tid (exempelvis en vecka) eller en lägre tid (exempelvis en månad) då man inte äter under en viss tid på dygnet. Efter en avklarad fasta eller liknande får rollpersonen chans att höja Qadosh. Det går som mest att få en chans att höja Qadosh en gång per år. Givetvis kan en troende fasta mer än en gång, men detta ger inga fler chanser att höja Qadosh.

Vallfart

I många religioner är resor till heliga platser en viktig del av den troendes liv. I de religioner där vallfart förekommer är det vanligt att den troende varje år beger sig på en längre resa för att besöka någon av religionens heliga platser. Dessa årliga vallfarter tar vanligen ett par dagar i anspråk.

Dessutom förekommer det i en del religioner att den troende någon gång under livet ger sig ut på en längre pilgrimsfärd. Denna färd tar vanligen ett par veckor i anspråk.

Längre pilgrimsfärder som företas någon gång under livet kan ge chans att höja Qadosh. Kortare vallfärder som företas varje år ger dock inte denna chans.

Fördelar

På samma sätt som religion förpliktigar medlemmen så ger religionen också en rad fördelar till medlemmen. Dessa fördelar består ofta i rena kunskaper eller olika förmågor som medlemmen kan erhålla i form av höjda attribut, nya färdigheter, förbättrad social ställning, rätt att förfoga över reliker och heliga föremål, eller rent ekonomiska fördelar.

Exakt hur många fördelar som en medlem får brukar vanligen, men inte alltid, stå i relation till hur många förpliktelser som läggs på medlemmen. Eftersom präster vanligen har fler förpliktelser än vanliga medlemmar så erhåller de också fler fördelar.

Exakt vilka fördelar som erhålls från religionen varierar. I beskrivningen av den aktuella religionen finns vanligen information om dessa fördelar.

Heliga föremål

De flesta religioner har heliga föremål som har speciella magiska krafter. Hur dessa fungerar finns i religionernas beskrivningar.

Gudomlig intervention

Även om alla gudar inte utnyttjar möjligheten, så har alla gudar möjligheten att ingripa i den fysiska världen. Som regel brukar gudarna använda sig av denna möjlighet ytterst sparsamt eftersom det är mycket kostsamt i kraftbehov att påverka det fysiska planet.

Varje medlem i en religion har dock möjligheten att begära att guden skall ingripa och hjälpa till med något speciellt. Vanligtvis utnyttjar en troende bara denna möjlighet i yttersta nödfall – chansen att guden skall hörsamma vädjan är liten och kostnaden är stor.

Genom att åkalla guden i en situation där guden anser att den troende bör få hjälp så börjar sannolikheten stiga för att guden skall ingripa. Genom att slå ett svårighetsslag mot rollpersonens Qadosh kan man avgöra om guden hörsammar vädjan. Svårigheten är normal (Ob3T6) i normalfallet, men svårigheten kan variera. Se tabell 10-1 för typiska fall – andra fall är naturligtvis tänkbara.

Blir slaget lika med eller under rollpersonens Qadosh så ingriper guden och rollpersonen förlorar lika många poäng Qadosh som resultatet av slaget. Om slaget blir perfekt så förloras ingen Qadosh. Om slaget blir högre än Qadosh så vägrar guden att ingripa samtidigt som guden tar bort all beskydd från rollpersonen, dessutom sänks Qadosh till noll och rollpersonen upphör med omedelbar verkan att vara medlem i religionen. Fumlas slaget kommer guden dessutom att hämnas på rollpersonen – oftast genom att försöka döda rollpersonen (sakta eller snabbt).

Hur guden ingriper beror på vilken gud man ber om hjälp. Vanligtvis brukar en gud ingripa på ett sätt som ligger nära gudens natur eller kraftaspekter. Guden använder alltid de enklaste medlen som uppfyller den troendes önskan. Dessutom kanske guden hjälper personen på ett sådant sätt som den troende själv inte hade tänkt sig. Spelledaren måste bestämma exakt vad som händer.

Vid gudomlig intervention hjälper gudomen den bedjande på enklaste sätt. Gudomen slösar inte på krafterna i onödan om denna inte har ett mycket gott skäl att göra så.

Situation vid gudomlig intervention	Svårighet
Vädjan om hjälp då religionens intressen är allvarligt hotade.	Ob2T6
Vädjan om hjälp då den troende är i verklig livsfara.	Ob3T6
Vädjan om hjälp i fall där den troende inte svävar i livsfara.	Ob4T6
Vädjan om hjälp ligger helt i linje med gudens natur och intressen.	–Ob1T6
Vädjan om hjälp som inte ligger i linje med gudens natur och intressen.	+Ob1T6

Tabell 10-1: Svårighet för att lyckas med att begära en gudomlig intervention. I tabellen anges några typiska situationer. För att lyckas skall man slå under rollpersonens Qadosh.

QADOSH

Qadosh är ett begrepp som beskriver hur religiös och andligt sinnad en troende är. Ordet 'Qadosh' betyder 'helig'. Man kan även säga att Qadosh är ett mått på vilken aktning eller kontakt rollpersonen har hos sin gud. En normal människa har från början noll i Qadosh. Troende och religiösa individer kan höja sin Qadosh genom att visa sin lojalitet och tro gentemot sin gud. Qadosh används bland annat då präster begär hjälp från sin gud. I sammanhanget bör det sägas att magiker ofta har negativ Qadosh. Ju lägre de kommer desto närmare intigheten kommer de ogudaktiga svartkonstnärerna. Detta faktum gör att de flesta religioner anser att magiker är den värsta sorten kättare.

Qadosh och åldrande

När man ska beräkna åldrandet drar man bort Qadosh från den skenbara åldern. Detta innebär att heliga män och djupt troende individer lever längre än andra. Genom att reducera den skenbara åldern med Qadosh får man en ny skenbar ålder som används då man beräknar åldringen. Heliga präster med hög Qadosh ser ofta betydligt yngre ut än sin riktiga ålder, men det finns många undantag då präster ser ut att ha sin verkliga ålder.

Exempel:

Roglari den Upplyste har 8 i Qadosh. Detta innebär att han, när han ska beräkna åldrandet, kan dra bort 8 från sin skenbara ålder. Roglari behöver alltså inte börja slå för åldrande förrän vid 43 års ålder (43-8=35, den normala gränsen för åldrande).

Att höja Qadosh

För att bli mer helig krävs att man stiger i aktning hos sin gud. Det naturliga sättet att höja sitt anseende hos guden är att visa sin obrottsliga lojalitet och att hela livet bevisa sin fasta tro.

Att höja Qadosh till värden större än noll fungerar inte på samma sätt som då man försöker återhämta negativ Qadosh. Observera också att det inte går att höja Qadosh genom avhållsamhet eller eremitiskt liv till värden över noll (negativ Qadosh förekommer för magiker; mera sällan för religöst övertygade).

För höjning av Qadosh till nivåer högre än noll används regler som påminner om dem för erfarenhet. Varje gång rollpersonen har gjort handlingar som ger chans till höjning slår man ett normalsvårt slag med Ob3T6. Om detta slag blir högre än värdet på Qadosh så höjs Qadosh med ett. Om slaget blir lägre eller lika så händer inget.

I många religioner helgonförklaras heliga personer. Detta kan ske under levnaden eller efter personens död. Då Qadosh når upp till minst 18 eller högre brukar en person helgonförklaras. Ett helgon med ännu högre Qadosh kan eventuellt uppnå apoteos. Det är helt och hållet upp till spelledaren att bestämma vad som händer (om något händer).

Det är ganska sällan förekommande tillfällen då en rollperson kan få tillfälle att höja Qadosh. Exakt när rollpersonen får denna möjlighet varierar från religion till religion, men det vanligaste är att rollpersonen får en eller flera chanser under religionens heligaste dag. Följande fall kan ge möjlighet att höja Qadosh:

Bön: För att öka sin Qadosh genom bön måste man be eller meditera regelbundet under loppet av ett helt år. Med regelbundet menas minst en gång per dag och minst en timme per dag. En del religioner kräver att man skall be flera gånger per dag och andra att man skall be en gång sammanhängande. Slå ett slag efter högmässan på religionens heligaste dag om rollpersonen visat sin tro i bön på det sätt som krävs.

Högmässa: Vissa religioner har ceremonier som kan ge chans att höja sin Qadosh. För att få denna chans krävs det att man varit med på alla religionens heliga dagar. Observera att denna chans att höja Qadosh är helt skild från den som erhålles för bön.

Tribut: De flesta religioner kräver att den troende skänker pengar eller en del av sina tillgångar till guden. Om den troende skänker mer än vad som krävs kan rollpersonen få chans att höja Qadosh. Detta gäller dock inte alla religioner. Vanligtvis krävs dels att rollpersonen skänker minst dubbelt så mycket som det normala och dels att rollpersonen skänker allt som inte är absolut nödvändigt för det personliga uppehället. Slaget för att höja sker på religionens heligaste dag.

Avhållsamhet & Fasta: I vissa religioner kan de troende fasta eller vara avhållsamma under en del av året. En avklarad fasta eller liknande medför att man får chans att höja Qadosh. Det går som mest att få chans att höja Qadosh en gång per år. Givetvis kan en troende fasta ändå om han eller hon önskar.

Pilgrimsfärder: Längre pilgrimsfärder som företas någon gång under livet kan ge chans att höja Qadosh. Kortare, årliga vallfärder ger dock inte denna chans.

Gudomlig beröring

Varje gång man höjer Qadosh finns det möjlighet att rollpersonen kommer i direkt kontakt med sin gud. En sådan religiös upplevelse inträffar vanligen bara hos riktigt heliga individer. Slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) och jämför med det uppnådda värdet på Qadosh. Om slaget blir lägre eller lika med Qadosh så får rollpersonen en religiös upplevelse. Observera att slaget som används för gudomlig beröring kan variera från religion till religion. Det vanligaste är att slaget är normalsvårt (Ob3T6), men för religioner där dylika religiösa upplevelser är vanliga kan ett lätt slag (Ob2T6) användas. På motsvarande sätt kan svårare slag användas för religioner där guden sällan kontaktar sina troende. I de fall då slaget inte är normalsvårt så anges detta i beskrivningen av religionen.

Den religiösa upplevelsen kan variera beroende på religion. Det vanligaste händelserna är dock de som anges i tabell 10-2 (se även förklaringarna). Använd effekten från slaget för gudomlig beröring. Andra möjliga upplevelser kan vara exempelvis gudagåva, stigmata, levitation, välsignelse, uppenbarelse och drömsyner. I de fall där andra religiösa upplevelse kan inträffa så anges detta i beskrivningen av religionen.

Effekt	Religiös upplevelse
0	Befallning
1-2	Vision
3-5	Kunskap
6-9	Insikt
10+	Omen

Tabell 10-2: Religiös upplevelse vid gudomlig beröring.

Befallning: Guden tar på ett eller annat sätt kontakt med den troende och befaller honom eller henne att utföra ett uppdrag eller mission åt guden. Spelledaren bestämmer vad som skall göras, men vanligen tar uppdraget inte mer än ett par veckor. Om befallningen utförs på ett tillfredsställande sätt får rollpersonen en ny chans att höja Qadosh, vilket eventuellt även kan leda till en ny gudomlig beröring.

Vision: Rollpersonen får syn som har betydelse för rollpersonens liv och för hans religiösa övertygelse. Exakt vad som händer är upp till spelledaren.

Kunskap: Guden skänker kunskap om någon speciell färdighet som används inom religionen, exempelvis ceremoni (spelledaren bestämmer). Färdigheten höjs med ett oavsett tidigare nivå. Den lägsta möjliga nivån är dock fem.

Insikt: Guden skänker en insikt om någon religiöst förhållande som tidigare inte var känt. Det kan vara frågan om myter, legender eller historia. Spelledaren bestämmer vad rollpersonen får förståelse för.

Omen: Guden ger ett förebud om något som kanske kommer att inträffa i framtiden. Inte ens gudar kan med säkerhet förutspå framtiden så vanligtivs är omen ytterligt tvetydiga eller symboliska. Spelledaren bestämmer vad rollpersonen upplever.

Att förlora Qadosh

Det finns två sätt att sänka sin Qadosh, dels genom att förlora i anseende hos sin gud och dels genom att misslyckas med religiösa ceremonier (eller magi). Qadosh sänks dock aldrig lägre än till noll genom dessa religiösa händelser – rollpersonen kommer då att bli exkommunicerad av prästerskapet (det vill säga utesluten ur religionen och fråntagen alla sina förmåner).

Som spelledare gäller det att vara objektiv och se saken från gudens synvinkel – om exempelvis rollpersonen har en legitim anledning till att han eller hon inte kan fullgöra sina plikter så bör ingen sänkning ske. En sträng eller ond gudom kommer förmodligen inte att vara lika förlåtande som en barmhärtig eller god gudom.

Qadosh-förlust på grund av brott mot tabu eller förpliktelser alternativt oförmåga att fullgöra sina trosgärningar inträffar direkt – vare sig brottet uppdagas av de övriga troende eller inte. Gudomen ser en alltid. Följande fall kan innebära att rollpersonen förlorar Qadosh:

Lämna religionen: Om en troende frivilligt lämnar en religion så försvinner all Qadosh omedelbart.

Utebliven bön: Om rollpersonen inte ber till guden under en hel dag så förlorar rollpersonen en poäng Qadosh. Det räcker dock med en snabb bön någon gång under dagen för att undvika denna förlust.



Exkommunicering: En rollperson som blir exkommunicerad förlorar all Qadosh.

Utebliven tjänstegöring: Om man inte utför sin tjänstegöring under året, eller ordnar en ersättare, kommer Qadosh att sjunka med ett på religionens heligaste dag.

Brott mot förpliktelse: Om rollpersonen bryter mot någon av sina förpliktelser så förlorar rollpersonen Ob1T6 Qadosh.

Hädelse: Om rollpersonen uttalar sig på sådant sätt som direkt strider mot religionens läror eller om rollpersonen talar mot sin egen gud så sänks Qadosh med Ob2T6.

Brott mot tabu: Om rollpersonen bryter mot något av religionens tabun så sänks Qadosh med Ob3T6.

Olydnad: Om rollpersonen inte lyder order från en överordnad präst så sänks Qadosh med ett.

Ej betalat tribut: Om rollpersonen inte betalar sin tribut i tid så förlorar rollpersonen en poäng Qadosh.

Uteblivit på en helig dag: Om rollpersonen uteblir på en av religionens heliga dagar så sänks Qadosh med ett. För att det skall räknas som närvaro måste rollpersonen befinna sig på någon av religionens heliga platser och deltaga i den ceremoni som hålls av religionens präster.

Uteblivit på den heligaste dagen: Om rollpersonen uteblir på religionens heligaste dag så sänks Qadosh med Ob1T6. För att det skall räknas som närvaro måste rollpersonen befinna sig på någon av religionens heliga platser och deltaga i den ceremoni som hålls av religionens präster.

Fummel under ceremoni: Om en ceremonideltagare fumlar med sitt färdighetsslag för Ceremoni så förlorar ceremonideltagaren Ob1T6 poäng Qadosh.

CEREMONIER

Många religiösa aktiviteter kräver att en präst utför en religiös ceremoni. En ceremoni är i grund och botten magi – skillnaden är den att guden står för kraftalstringen. Prästen får dock själv väva effekterna med hjälp av färdigheten. Det måste dock sägas att det är ytterst ovanligt att präster och andra troende kallar sina religiösa ceremonier för magi – detta skulle ligga farligt nära hädelse.

Att lära sig ceremonier

Ceremoniers komplexitet mäts liksom besvärjelser och ritualer med hjälp av magnituder. En ceremonis magnitud är lika med det antal filament som ceremonins effekter förbrukar. Eventuella förluster vid transformering räknas inte in i magnituden.

Det finns två huvudsakliga sätt som en rollperson kan få ceremonier från: då rollpersonen skapas och om rollpersonen blir undervisad. Hur detta går till beskrivs i reglerna om besvärjelser på sidan 196).

Nya ceremonier kan också skapas på samma sätt som med besvärjelser och ritualer – men detta är inte speciellt vanligt i de traditionsbundna religionerna.

Att använda ceremonier

För att använda en ceremoni krävs att prästen har lärt sig ceremonien. En ceremoni måste utföras utan avbrott. Det är alltså inte möjligt att ta några pauser för att äta, dricka eller vila. Detta innebär att om ceremonien drar ut på tiden alltför mycket så kommer prästen att bli utmattad, vilket leder till en ökad risk att ceremonien misslyckas.

Liksom besvärjelser utförs ceremonier i två eller tre steg. Ceremonier kan till skillnad från besvärjelser innehålla mer än en alstring.

Observera att det inte är möjligt att urföra några andra handlingar samtidigt som man utför en ceremoni. Det är inte ens möjligt att förflytta sig, vila eller äta. Eftersom varje färdighetsslag i ceremonien åtminstone tar 30 minuter att utföra så kan långa ceremonier leda till att magikern får sömnbrist. Sömnbrist får magikern dock först när han eller hon varit vaken i mer än 16 timmar. Tänk på att Långtidsutmattning (från exempelvis sömnbrist) kan göra färdighetsslagen svårare. Mer om sömnbrist finns på sidan 182 i kapitlet om utmattning.

I beskrivningen av ceremonien finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra den. Tidsåtgången är som regel en eller ett par timmar. Se ceremoniens beskrivning för mer information.

Att be guden om kraft

Varje deltagare kan be sin gud om kraft. För att få den kraft man ber om måste man slå ett slag under sin Qadosh. Svårigheten för detta slag består av lika många tärningar som det antal filament som man ber om. Lyckas slaget så erhåller ceremoniledaren de teotropiska filament som guden skänker. Misslyckas slaget för någon ceremonideltagare så misslyckas hela ceremonin. Fumlas slaget så förlorar deltagaren dessutom Ob1T6 poäng Qadosh.

Speciella egenskaper hos ceremonier

En ceremoni är ett sätt att väva gudomlig 'magi'. Ceremonier fungerar på ungefär samma sätt som en magisk ritual. Liksom ritualen tar ceremonin betydligt längre tid att utföra än en vanlig besvärjelse, men ceremoni kan användas för att väva betydligt kraftfullare effekter. Ceremonier har ett antal viktiga egenskaper som skiljer dem från besvärjelser och ritualer:

- En ceremoni kan ha flera deltagare och varje deltagare kan be sin gud om kraft. All kraft ges dock till ceremoniledaren – det vill säga till prästen. Samtliga deltagare måste vara med under hela den tid det tar att utföra ceremonin.
- Deltagarna eller ceremoniledaren behöver inte alstra kraft med färdighetsslag. Genom att åkalla guden så kan prästen (ceremoniledaren) få kraft direkt från guden. Aspekten på denna kraft är alltid teotropi.
- Om något av deltagarna misslyckas med att få kraft från guden så misslyckas hela ceremonin.
- Det tar längre tid att utföra en ceremoni än en besvärjelse. Varje handling i ceremonin tar en halv timme (istället för en halv runda som är det normala för besvärjelser).
- Det är möjligt att memorera en ceremoni, men den kan lika väl läsas direkt ur en helig skrift. Prästen väljer hur det skall ske. En ceremoni kan inte heller improviseras eftersom den alltid är formaliserad.
- Transformeringar och slag för Ceremoni kan göras enklare genom att öka tidsåtgången ytterligare. Varje dubblering av tidsåtgången för en handling (alstring, transformering eller vävning) gör handlingen en nivå enklare (–Ob1T6). Att be guden om kraft kan dock inte göras enklare.
- Ceremonier med varaktigheten Temporär varar liksom ritualer normalt i en timme (60 minuter, 900 rundor) – istället för en minut (15 rundor) som är det normala för besvärjelser.
- Om något färdighetsslag i ceremonin misslyckas så får prästen göra ett nytt försök för den misslyckade delen – vilket dock kommer att ta mer tid (minst 30 minuter extra). Denna regel gäller dock ej om prästen fumlar.



Det kan vara svårt att få en massceremoni att lyckas därför att det krävs att varje deltagare lyckas. Det är därför viktigt att inte alltför många filament begärs av de minst kompetenta deltagarna.

Transformeringar i ceremonien

Transformeringar i ceremonier fungerar på samma sätt som för ritualer. För mer information om transformeringar se sidan 198. Om någon transformering i ceremonin misslyckas så får prästen göra ett nytt försök – vilket dock kommer att ta mer tid (minst 30 minuter extra). Denna regel gäller dock ej om prästen fumlar – då samma regler som för fummel i besvärjelser används (se sidan 198).

Transformeringarna kan göras enklare genom att öka tidsåtgången ytterligare. Varje dubblering av tidsåtgången för transformeringen gör det en nivå enklare (–Ob1T6).

Väva effekterna i ceremonin

För att väva filament till effekter och aktivera dessa måste man slå ett eller flera svårighetsslag mot färdigheten Ceremoni. Svårigheten att lyckas med varje färdighetsslag står angiven inom parentes i ceremoniens beskrivning.

Normalt tar varje vävning (slag för Ceremoni) 30 minuter att utföra. Genom att dubbla tidsåtgången för själva vävningen så kan man sänka svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Man kan dubbla tidsåtgången hur många gånger man vill för att sänka svårigheten ytterligare, men svårigheten kan dock aldrig göras lägre än Ob1T6.

Om samtliga färdighetsslag i ceremonin lyckas så aktiveras effekten.

Om något färdighetsslag för Ceremoni misslyckas så har prästen två möjligheter: försöka igen eller ge upp. Om prästen försöker igen får man slå ett nytt slag för Ceremoni, fast det tar naturligtvis ytterligare tid. Om prästen istället ger upp så misslyckas hela ceremonin. Observera då att prästen då är tvungen att dissipera alla filament. Detta kan ske kontrollerat eller okontrollerat – prästen bestämmer.

Om något färdighetsslag för Ceremoni fumlas så kommer samtliga filament att dissipera okontrollerat. Dessutom misslyckas naturligtvis hela ceremoni. Det finns ingen möjlighet att försöka igen vid fummel. Observera att filament av olika aspekt dissiperar på olika sätt (se respektive aspekts beskrivning).

Tidsåtgång

I beskrivningen av ceremonien finns det beskrivet hur lång tid det tar att utföra hela ceremonien. Den totala tidsåtgången är vanligen en eller ett par timmar. Varje färdighetsslag i en ceremoni tar under normala omständigheter 30 minuter att utföra. Att be guden om kraft tar alltid 30 minuter oavsett antal filament som begärs. Observera att effekten eller effekterna av en ceremoni aldrig börjar aldrig verka förrän hela ceremonien är färdig.

Räckvidd

Räckvidden för en ceremoni avgör hur långt effekterna kan nå. Det finns tre olika kategorier av ceremonier vad det gäller räckvidd: Personlig, Beröring och Avstånd.

Personlig: Innebär att det är endast prästen själv som effekten påverkar. Kläder och utrustning påverkas inte.

Beröring: Innebär att prästen måste nudda målet. Om prästen vill utföra en ceremoni på sig själv behöver han inte vidröra sig själv. På samma sätt behöver prästen inte aktivt röra vid kläder eller på buren utrustning om effekten är avsedd att påverka dessa.

Avstånd: Innebär att en präst vid full hälsa i princip skall kunna springa fram till målet på en runda. Detta avstånd anses

vara 30 meter för enkelhetens skull. Avvikelser från detta avstånd kan dock anges i ceremoniens beskrivning.

Varaktighet

En ceremoni har alltid en speciell tid som den varar. Det finns fyra olika typer av varaktighet, vilka är: Momentan, Temporär, Provisorisk och Permanent. Observera att då ceremoni används så kan inte varaktigheten ökas på det sätt som räckvidden går att öka.

Momentan: Innebär att effekten är ögonblicklig för att sedan inte verka mera. Under sin verkan kan dock ceremonin påverka den materiella världen.

Temporär: Denna typ av varaktighet innebär att effekten upphör efter en viss tid. Temporära ceremonier varar normalt i en timme (60 minuter, vilket motsvarar 900 rundor). Varaktigheten kan dock variera beroende på hur ceremonien är konstruerad och formaliserad. Det går inte att utföra en ny Temporär ceremoni av samma typ innan den tidigare slutat att verka. Däremot går det bra att utföra flera olika sorters Temporära ceremonier i följd.

Provisorisk: Om varaktigheten är Provisorisk innebär det att effekten varar tills vidare. Det vill säga ända tills den (eventuellt) tas bort av prästen eller en annan magiker. Det går inte att utföra en ny Provisorisk ceremoni av samma typ innan den tidigare slutat att verka, men väl flera Provisoriska av olika sorter.

Permanent: Om varaktigheten är permanent innebär detta att effekten är bestående och inte kan tas bort – inte ens med magi.

Mall för ceremonier

En ceremonibeskrivning består regeltekniskt av ceremoniens namn, dess magnitud, dess effekter, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs besvärjelsen med en kort text. Följande mall används:

<Ceremoniens namn> (Magnitud) Ceremoniens vanligaste namn, som kan vara uppkallad efter guden, en präst, en poetisk beskrivning eller en kombination av dessa fyra. Efter namnet finns ceremoniens magnitud angiven inom parentes.

Även känd som: Om ceremonien är känd under några andra namn så anges det här.

Färdigheter: Här anges alla de färdighetsslag som måste lyckas för att ceremonien skall börja verka. Ett separat slag för varje färdighet måste göras. Om något slag fumlas så misslyckas ceremonin och dessutom inträffar vanligen otrevliga bieffekter. Observera att ett speciellt slag måste göras mot Qadosh för alla deltagare som ber guden om kraft.

Tidsåtgång: Hur lång tid det totalt tar att utföra alla delarna i ceremonien.

Räckvidd: Hur långt ceremonins effekter kan nå.

Varaktighet: Hur länge effekten varar.



CEREMONIBESKRIVNINGAR

Samtliga ceremonier beskrivs i detta avsnitt enligt den mall som används för ceremonier. Det finns sex ceremonier som beskrivs i denna regelbok – dessa ceremonier är de som är gemensamma för nästan alla religioner. Utöver dessa ceremonier så har varje religion sina egna speciella ceremonier. Varje ceremonibeskrivning består regeltekniskt av ceremonins namn, dess magnitud, dess alternativa namn, hur många filament som måste begäras av guden, nödvändiga färdighetsslag, färdighetsslagens svårigheter, tidsåtgången, räckvidden och varaktigheten. Dessutom beskrivs ceremonins funktion med en kort text.

Välsignelse (1)

Även känd som: Benediktion, Initieringsceremoni.
Antal filament som måste begäras: 1.
Färdigheter: Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 1 timme.
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: Permanent.

Denna ceremoni höjer en utvald persons Qadosh med ett poäng. Ceremonin används även för att initiera nya medlemmar i religionen. Prästen kan dock inte välsigna sig själv. Den som välsignar måste ha högre Qadosh än den som välsignas.

Förbannelse (4)

Även känd som: Malediktion, Syndastraffning.
Antal filament som måste begäras: 5.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob2T6), Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 2 timmar.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Permanent.

* Transformering till två ataxatropiska filament.

Förbannelse är en ceremoni som används för att sänka Qadosh med två poäng (–2). Ceremonin är i princip motsatsen till ceremonin Välsignelse, med den skillnaden att det även går att sänka Qadosh på personer som har en annan trosuppfattning (det vill säga en annan religion). Det går dock inte att sänka Qadosh till lägre än noll.

Divination (3)

Även känd som: Profetia, Gudomlig vägledning, Gudomlig förkunnelse.
Antal filament som måste begäras: 4.
Färdigheter: Transformering (Ob2T6)*, Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 2,5 timmar.
Räckvidd: Personlig.
Varaktighet: Momentan.

* Transformering till två nomotropiska filament.

Ger svar på en fråga hur guden anser att religionens medlemmar skall agera eller svar på frågor som rör religionen och guden i allmänhet. Prästen måste tolka den vägledning eller de tecken som guden ger. För att lyckas med detta måste prästen slå ett slag mot Ceremoni. Svårigheten för detta slag är normal (Ob3T6). Observera att spelledaren bör slå detta slag och sedan förklara för spelaren vad rollpersonen får för svar.

Helga (2)

Även känd som: Skira, Rena, Purgera, Viga.
Antal filament som måste begäras: 3.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2 timmar.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Ett dygn.

* Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Används för att göra en plats helig under en kortare tid. Detta kan exempelvis vara användbart om man måste genomföra en mässa då de troende befinner sig långt från någon av religionens heliga platser. Varaktigheten för denna ceremoni är ett helt dygn och den helgar ett område med en radie på 30 meter.

Vanhelga (2)

Även känd som: Desekrera, Ohelga, Skända, Profanera.
Antal filament som måste begäras: 3.
Färdigheter: Transformering (Ob3T6)*, Ceremoni (Ob1T6), Ceremoni (Ob1T6).
Tidsåtgång: 2 timmar.
Räckvidd: 30 meter.
Varaktighet: Permanent.

* Transformering till ett ataxatropiskt filament.

Används för att förstöra en helig plats eller ett heligt föremål. Föremålet eller platsen förstörs dock inte fysiskt utan det är bara den heliga naturen som tas bort. Ceremonin är i princip motsatsen till ceremonin Helga. Observera dock att det går att göra en plats eller föremål heligt igen med hjälp av ceremonin Helga.

Exkommunicera (2)

Även känd som: Bannlysning, Anatema, Interdikt.
Antal filament som måste begäras: 2.
Färdigheter: Ceremoni (Ob2T6).
Tidsåtgång: 1 timme.
Räckvidd: Special*.
Varaktighet: Permanent.

* Personen exkommuniceras oavsett var denne befinner sig.

Ceremonin används för att bryta banden mellan en kättare och den egna religionens gud. Det går inte att använda ceremonin på personer som tror på andra gudar. För att denna ceremoni skall lyckas så får kättaren inte ha en Qadosh som överstiger två (2). En person som blir exkommunicerad förlorar all Qadosh.

Kort om religionerna

Nedan ges en kort sammanfattning av de olika religionerna. Om en spelare vill att hans rollperson skall vara troende kan man välja från denna lista. Samtliga religioner beskrivs utförligt i modulen *Religioner: Gudarnas kamp*.

Allvetandets brödraskap: En elitistik religion som riktar sig till magiker, vetenskapsmän och filosofer. Läran säger att fullkomlig kunskap leder till apoteos.

Arachnas folk: Spindelgudinnans tjänare. Försvarar gudinnans heliga väv mot yttre och inre fiender. Närmast militär hierarki. Kulten har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

'Asawismen: En rörelse som grundar sig på Mhîmrätten men som förespråkar en dualistisk världsbild. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden.

Azradeus barn: En fasansfull kult som tillber den demoniske Azradeus. Självspäkning och total skoningslöshet är två saker som förknippas med kulten. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden.

Cirzatemplet: De troende tillber cirefaliernas störste gudom Cirza. Självhävdelse och hårt arbete för folkets bästa är två viktiga bud. Religionen har sitt starkaste fäste i det cirefaliska samhället samt på Asharinahalvön.

Commersium lamia: En vampyrdyrkande kult som dricker blod för att efterlikna vampyrsläktet. Självhävdelse och egoism är bra egenskaper för en troende att besitta. Framstående medlemmar slutar ofta som ’riktiga’ vampyrer.

Daakkyrkan: Mundanas största religion. Religionen är tillägnad den allsmäktige Daak. De troende skall alltid göra sitt bästa, visa barhärtighet och ära den högre makten. Daakkyrkan har sitt starkaste fäste i det jargiska kejsardömet.

Den samoriska läran: En religion som tillägnas solgudarna Aurias och Pelias. Religionens lära försespråkar en evig omvälvning utan vare sig början eller slut. Hjälpsamhet och barmhärtighet är två hörnpelare. Religionen har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön. Se sidan 31.

Det vita klostret: En munkorden som tillber de fem vindarna. Munkarna missionerar och sprider sin lära om harmoni och balans. Klostret har sitt starkaste fäste i Asharina.

Dibukkulten: Dödsguden Dibuks tillbedjare försöker blidka honom för att han skall spara dem i det längsta och för att de skall få det bättre ställt i Dibuks dödsrike då döden till sist kommer. Ingen undgår Dibuks lie. Se sidan 81.

Eifremerna: En obskyr kult som förespråkar stasis. All förändring är av ondo. Kulten har sitt starkaste fäste i Asharina.

Glutharierna: En frossarkult vars medlemmar firar sin gud med orgieliknande fester. Guden ger sina medlemmar styrka. Glutharierna har sitt starkaste fäste i Jargien.

Jordmoderns kloster: En fruktbarhetsreligion som främst anammas av bönder. Böner för bättre skördar och för att slippa sjukdomar är vanliga. Jordmoderns kloster har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

Kaas vårdare: En pacifistisk religion som paradoxalt nog inte tvekar att dräpa religionens fiender för att förhindra krig eller andra oroligheter. Medlemmarna tillber ormguden Kaa och förbinder sig att vårda skaparens värld.

Kristallorden: Skapad som motvikt till det vita klostret för att hejda klostrets expansion. Det heliga fälttåget mot det vita klostret är den militäriska Kristallordens viktigaste mål, och dagen för fälttåget firas varje år som ordens heligaste. Orden har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

Mahktahkulten: Tirakernas schamanistiska religion förespråkar den starkes rätt i samhället. Mahktahs nåd vinner man genom att bete sig modigt i strid, hålla sig på god fot med andarna (främst genom olika former av offer) samt föda många barn.

Mamolanismen: Medlemmarna av religionen tillber fader Himmel och den fruktsamma Modern. Gudomarna ger hjälp i vardagslivet och skänker skönhet och fruktbarhet. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden.

Martaridyrkan: Riktas mot svärdets gud: Martari. Martarikrigarna använder sig enbart av svärd i strid och ber till sin gud för lycka och framgång i träning och på slagfältet. Kulten har sitt starkaste fäste i det cirefaliska samväldet samt på Asharinahalvön.

Mhîmrätten: Dyrkan av himlen som förkroppsligas i gudahärskaren Mhîm – såväl andlig som världslig ledare i Mûhad. Religionens lagar genomsyrar hela samhället. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden.

Missionärerna från Forion: Sprider sin lära om den levande guden Imay, vars många inkarnationer lever runt om i Mundana. Religionen har sitt starkaste fäste i Forion. Religionen bedriver även aktiv mission i Jargien, Asharina och Consaber.

Navaredyrkan: Sjöfararnas religion.

Raunatron: En schamanistisk religion som riktar sig mot gudarna och deras motsatser, exempelvis de varma gudarna Krig och Kärlek och de kalla gudarna Is och Vind. Religionen har sitt starkaste fäste i Rhung-Alari, närmare bestämt inom raunlänningarnas nomadsamhällen.

Rotraxdyrkan: Medlemmarna utmanar den rådande ordningen med gyckelspel och rackartyg till guden Rotrax ära. Guden förespråkar egen vinning och driftighet, samt ett uppror mot all form av överhet.

Tokons gamla tro: Tillägnas Draken som representerar såväl ordning som kaos. Familjen sätts i främsta rummet inom den gamla tron. Religionen har sitt starkaste fäste i Rhung-Alari, närmare bestämt i Tokon.

Vontartron: Dvärgaguden Vontar förespråkar heder och lojalitet, både mot guden, släkten, familjen och en själv. Religionen erkänner magin som en kraft som kan härledas till guden.

Xinukulten: En hemlig kult som dyrkar plågoanden Xinu. Troende skall ingå i Xinus armé vid tiden för rivalernas ankomst. Kulten har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

KAPITEL ELVA

SCHAMANISM



Alla i stammens läger låg sjuka i rödsot och jag trodde att min sista stund var kommen. I de få stunder av vakenhet jag hade kunde jag se mina släktingar hosta blod och jämra sig. Ingen tycktes ha klarat sig undan farsoten som drabbat oss. Var detta slutet på ett år vars sommar gett gott bete för boskapen och vars vinterjakt varit bättre än på många år? Nej, jag vägrade att tro att detta var förfadersandarna sanna vilja.

Jag vaknade av att vargar sprang ylande utanför tälten. Det tycktes mig som om hela lägret var besatt av vargarnas ylande. Plötslig kände jag hur en varg slickade mig i ansiktet och hur dess fradga rann över mina kinder. Detta fortsatte hela kvällen.

När jag vaknade på morgonen låg två stora vargar bredvid mig och jag kunde känna värmen från deras kroppar. Eftersom jag kände mig bättre så försökte jag sätta mig upp – bara för att känna en stor tass som tryckte ner mig igen. Vargarna började åter slicka mig.

Senare under natten mötte jag en skepnad som jag mindes från en dröm jag haft. Hans ögon lyste och sade till mig: ”Broder, tag vara på dina krafter som schaman som du blivit skänkt. Nu när du har blivit frisk skall du se till att din stam blir frisk.” Jag såg då att skepnaden var en stor grå varg som fortsatte, ”du har kraft som kan bringa tillbaka människor från det döda och du har kraft som kan få din stam att frukta dig.” Så vände sig skepnaden om och försvann i ett töcken.

Där stod jag och då jag på avstånd kunde förnimma min kropp, växte sig min längtan till livet stark. Det gamla är glömt. Mitt namn är Akiba Sodagima – schaman hos Asirola-stammen.

ANDEPLANET

Världen omfattar mer än bara det man kan se. Man kan till och med säga att världen är större än livet. Utöver den fysiska världen så finns det även ett andeplan som kan sägas ligga parallellt med det skenbara fysiska planet. Många teoretiskt lagda magiker har försökt beskriva hur andeplanet 'ser' ut – men uppgiften är i det närmaste omöjlig eftersom man inte kan 'se' på andeplanet, lika lite som man kan höra, känna, lukta eller smaka på andeplanet. Schamaner upplever andeplanet genom den aura som alla andar, själar och demoner åstadkommer. Regeltekniskt används då färdigheten Andeförnimmelse.

Andeplanets invånare

Andeplanet, som ibland kallas 'det astrala planet', är hemvisten för olika typer av andar, demoner och gudar. De vanligaste och mest kända är:

Levande själar: Varje besjälad varelse på Mundana består förutom av sin fysiska kropp även av en själ. Denna själ ger de besjälade varelserna sina känslor såsom passion, hat, glädje och kreativitet. De mest utbredda besjälade varelserna är människor, alver, dvärgar, tiraker, misslor, ödlemänniskor, insektoider och arachnider.

Döda själar: Då en besjälad varelse dör genom ålder eller fysiska skador så separeras den fysiska kroppen och själen. De flesta lösgjorda själar har ingen kunskap om hur man skall bete sig och irrar därför omkring planlös på andeplanet. Dessa själar tynar ofta bort, men kan ibland återfödas utan några minnen eller i extrema fall falla offer för en ondsint demon som lever på svaga andar.

Andar: De själar som har kunskapen om hur man beter sig på andeplanet har förmågan att överleva långa tider. Dessa lösgjorda själar kan sedan växa och bli permanenta andar på andeplanet. En ande kan viljemässigt ta sig fram på andeplanet och kontakta andra andar.

Spöken: Spöken är själar som av en eller annan anledning är bundna till en plats. Eftersom de inte tynar bort så har de tid att lära sig livet på andeplanet. Vissa spöken lär sig med tiden förmågan att manifestera sig på det fysiska planet. Exakt vilken skepnad varierar, men det är aldrig frågan om en riktig fysisk kropp. Spöken kan aldrig påverka fysiska objekt eftersom de endast existerar på andeplanet.

Djurandar: Djur är osjäliga varelser som saknar själ. Deras liv är helt och hållet bundet till det fysiska planet. Däremot finns det kollektiva skyddsandar, även kallade totem, som vaktar över djur. En djurande kan sägas bebo ett flertal djur. Dessa skyddsandar vaktar ibland också över primitiva stammar som tillber och dyrkar djurens skyddsandar.

Naturandar: På samma sätt som djurandarna finns det skyddsandar som beskyddar och vakar över träd och växter. Dessa andar kan i viss mening sägas bebo växterna och träden. Under vinter sover många naturandar för att åter vakna upp till våren – denna sömn gör att många träd fäller sina bland och att växter vissnar.

Demoner: Det finns väsen som bara existerar på andeplanet och som är helt anpassade för ett liv på detta ställe. De flesta av dessa väsen är demoner och de har den specifika egenskapen att de kan manifestera sig på det fysiska planet och påverka saker och varelser där.



Gudar: Exakt vad gudar är för något är inte säkert. Klart är i alla fall att gudar är mycket mäktiga väsen som lever på andeplanet. De har dessutom förmågan att ta fysisk form i en inkarnation, som bara tillfälligt kan dö. En del teologer anser att gudar är odödliga demoner. Men det finns naturligtvis många andra åsikter, speciellt inom de olika religionernas prästerskap. Många gudar strävar hela tiden efter att stärka sin position, bland annat genom att ingripa på det fysiska planet.

Inkongruenta platser

Platser där många dödats och många själar följaktligen blivit lösgjorda från sin fysiska kropp får ofta en mer 'oordnad' struktur på andeplanet. Exempel på dessa inkongruenta platser är platser för fältslag, massakrer och andra hemskheter. Andar, exempelvis de döda själarna, har svårt att hitta bort från dessa otäcka platser. Inkongruenta platser uppfattas ofta som 'onda' och inte sällan är de hemsökta av spöken som inte får frid.

Även högmagiska platser räknas som inkongruenta, men även om andeplanet på dessa ställen kan vara ett virrvar så saknas den otäcka känsla som genomsyrar de övriga typerna av inkongruenta platser. Samma sak gäller även för magisk tubulens. Mer om dessa magiska effekter finns att läsa på sidan 238.

Trygga platser

Även platser i andeplanet som motsvaras av vackra eller behagfulla platser i Mundana drar ofta till sig andar på grund av att andeplanet på dessa platser är 'trygga' och i någon mening 'angenäma' för lösgjorda själar och andar. Schamaner startar ofta sina utflykt i andeplanet på trygga platser. Ofta är schamanens hem en sådan plats, eftersom schamanen vanligen 'städar upp' sin omgivning på andeplanet.

Döden

Då en besjälad varelse dör genom hög ålder eller fysiska skador så frigörs själen och försvinner bort från den fysiska kroppens position på andeplanet. De flesta lösgjorda själar har ingen kunskap om hur man skall bete sig på andeplanet och irrar därför omkring planlöst. Dessa själar tynar ofta bort med tiden, men kan ibland återfödas utan några minnen eller i extrema fall falla offer för en ondsint demon som lever på svaga andar. Vissa förfadersandar som inte förlorar kontakten med de levande kan dock finnas kvar länge på andeplanet.

Om däremot själen förintas eller fördrivs så kommer kroppen att dö inom kort eftersom hjärtat slutar att slå. Enda sättet att undvika att den fysiska kroppen dör är att den försvunna själen återkommer inom kort eller att en annan ande eller demon tar den försvunna själens plats.

Då en fysisk kropp som saknar sin själ får kroppen två poäng (+2) syrebrist per runda. Detta symbolisera syrebristen som uppstår i hjärnan på grund av den avstannade blodcirkulationen.

Osjäliga varelser

De varelser som saknar själ, kallas osjäliga. Även osjäliga varelser kan ha skyddsandar som vakar över dem. Liksom till objekt är det möjligt för en schaman eller en magiker att binda en ande till en osjälig varelse – vanligen ett husdjur. Följande typer av osjäliga varelser är vanligast:

Djur: Djur saknar själ. Deras liv är helt bundet till det fysiska planet. Djur har kollektiva skyddsandar som ofta kallas kallas totem. Det är möjligt att besjäla djur på liknande sätt som med fetischer. En ande bunden i ett djur kallas ofta 'familiarus'.

Vandöda: Lik som animerats och vars fysiska kropp har fått liv kallas för vandöda. Vandöda saknar själ och drivs av den ritualmagi som skapade dem. Vandöda har inte heller något hjärta som slår och dör därför inte på grund av avsaknaden av en själ.

SCHAMANISTISKA FÄRDIGHETER

För att kunna använda schamanism för att vandra på andeplanet måste rollpersonen ha två speciella färdigheter. Färdigheten Andeförnimmelse gör att rollpersonen kan förnimma andeplanet och dess invånare. Färdigheten Schamanism används då rollpersonen försöker sätta sig själv i trance för att rollpersonens ande skall kunna vandra fritt på andeplanet.

Schamanism

Specialiseringar: trumma, vild dans, berusning…

Färdigheten används av schamaner för att komma i trance och för utföra olika schamanistiska handlingar. Då schamen försöker komma i trance måste man slå ett slag mot färdigheten Schamanism. Svårigheten som regel normal (Ob3T6). Det finns många olika metoder som en schaman kan bruka för att lättare uppnå trance, exempelvis kan schamanen berusa sig själv, dansa vilt, sjunga i falsett, trumma frenetiskt eller på annat sätt vidga sina sinnesintryck. Spelaren kan välj endast en sätt som är den huvudsakliga metoden att öka förmågan att falla i trance – denna metod gör svårigheten en nivå lättare (–Ob1T6). Det går alltså inte att kombinera flera metoder. Det är upp till spelledaren att bestämma om rollpersonen anstränger sig tillräckligt mycket för att det skall bli enklare att falla i trance.

Andeförnimmelse

Specialiseringar: hitta ande, hitta demon, hitta till plats på andeplanet, upptäcka demon…

Färdigheten används för att förnimma andeplanet och dess invånare. Rollpersonen kan med färdigeheten 'se' den aura som omger andar, själar och demoner. Färdigheten används också för att hitta rätt på andeplanet och för att hitta en speciell ande, själ eller demon. Färdigheten kan också användas passivt av rollpersonen, då denne inte befinner sig på andeplanet, för att upptäcka demoner eller spöken. Spelledaren bör slå dessa slag dolt. Svårigheten för att lyckas är normal (Ob3T6) för första rangens demoner och spöken. För varje extra rang så minskar dock svårigheten med en nivå (–Ob1T6). Även avståndet påverkar svårigheten – för var tionde meter så ökas svårigheten med en nivå.

SCHAMANISM

Det fysiska planet och andeplanet är helt åtskilda, men det finns alltid en punkt på andeplanet som motsvaras av en unik punkt på det fysiska planet. Det finns ingen möjlighet att färdas mellan de två planen – en fysisk varelse kan omöjligen existera på andeplanet och på motsvarande sätt kan en ande inte existera på det fysiska planet. Trots detta finns det möjlighet för exempelvis en schaman att utforska andeplanet genom att lösgöra sin själ från sin fysiska kropp. Mer om detta beskrivs senare i detta kapitel.

Trance

För att kunna röra sig på andeplanet måste en schaman frigöra sin själ från den bindning som finns till den fysiska kroppen. Det vanligaste sättet att åstadkomma detta är att försätta sig i trance – vilket är ett drömlikt mentalt tillstånd som kännetecknas av hallucinationer och mental frånvaro.

För att komma i trance måste schamanen slå ett slag mot färdigheten Schamanism. Svårigheten är normal (Ob3T6), men det finns sätt att göra det lättare att falla i trance. Det finns många olika metoder som en schaman kan bruka för att lättare uppnå trance, exempelvis kan schamanen berusa sig själv, dansa vilt, trumma frenetiskt eller på annat sätt öka sina sinnesintryck. Välj ett sätt som är den huvudsakliga metoden att öka förmågan att falla i trance – denna metod gör svårigheten en nivå lättare (–Ob1T6).

En riktig trance medför att själen fritt kan 'vandra' på andeplanet. Men samtidigt kommer hjärtat att stanna på schamanen, vilket ger upphov till syrebrist. Om man inte har mycket korta ärenden på andeplanet är det lämpligt att se till att kroppen inte dör. Det ojämförligt vanligaste sättet är att man har en vänligt inställd ande som tillfälligt kan besätta schamanens kropp så att hjärtat fortsätter att slå. Schamaner brukar därför ha en vänligt inställd ande bunden till en fetisch (ett besjälat objekt) eller till en familiarus (ett besjälat husdjur). Mer om hur man skaffar sig fetischer och familiarus beskrivs senare i detta kapitel.

Det tar alltid minst en runda innan anden ersätter den plats som själen lämnade. Under denna tidsrymd tar schamanen två poäng (+2) syrebrist. För att den vänligt inställda anden skall förflytta sig från fetischen eller familiarin till schamanens kropp måste schamanen lyckas övertala anden (se regler om att övertala andar). Misslyckas slaget så 'glömmer' anden sitt uppdrag. Schamanen kan i detta fall antingen återta sin kropp eller direkt försöka leta upp och hämta tillbaka anden.

Att återta sin kropp går automatiskt, men tyvärr går trancen förlorad. Blir slaget fumlat förrirrar sig själen ett kort stycke bort på andeplanet – slå i detta fall ett slag för att hitta rätt på andeplanet – avståndet är 'nära' (se regler längre fram i detta kapitel).

En ande som 'glömt' sin uppgift kommer sakta irra bort från platsen där den frigjordes. Se regler om befriade andar för hur schamanen letar upp anden och hämtar tillbaka den. Lyckas slaget lyder anden schamanens order att antingen återvända till sin plats eller att åter försöka besätta schamanens kropp.

Kom i håg att varje runda som schamanens kropp saknar själ orsakar två poäng (+2) syrebrist.

Fetischer

En fetisch är en ande eller demon bunden till ett föremål. En fetisch kan ta många former. Några vanliga exempel är: en stav, en trästaty, ett svärd, en glasflaska, en totempåle eller en amulett. Fetischer brukar ofta dekoreras så att schamanens och andens natur samt deras relation förtydligas.

Hur man binder en ny ande i en fetisch beskrivs i stycket om hur man skapar en bunden ande lite längre fram i detta kapitel.

Familiarus

En familiarus (i pluralis heter det familiarii) är en ande eller demon bunden till en osjälig varelse – ett djur eller i extrema fall en vandöd. Till skillnad från en fetisch kan en familiarus även användas på det fysiska planet som hjälpreda eller spion.

Familiarin kan normalt inte tala, inte ens med teckenspråk, men det går att åtgärda detta på magisk väg med effekter som Spökröst eller Talande Runor i kombination med Magisk Skrift. En sådan varelse blir tämligen självständig. Är det en demon som binds kan man räkna med att familiarin kommer att ställa till förtret på ett eller annat sätt. Det går att åtgärda detta. Med effekten Blodsband kan en trollkarl och familiarin till viss del dela erfarenheter. Mer information om dessa magiska förändringar finns i *Mystik & magi*.



Hur man binder en ande i form av en familiarus beskrivs i stycket om hur man skapar en bunden ande lite längre fram i detta kapitel.

Skapa en bunden ande

Det schamanistiska sättet att skapa en bunden ande kräver i praktiken att man redan har en bunden ande. Metoden går nämligen ut på att man ger sig in i andeplanet för att leta upp en villig ande. Det är därför vanligt att schamaner får sin första fetisch eller familiarus av en annan mer erfaren schaman – fast ofta bara till låns tills man har en egen. För att 'låna' en ande måste man lyckas övertala anden (se regler nedan om hur man använder färdigheten Övertala) – misslyckas man släpps anden fri och måste fångas in, lämpligen av dess rätta ägare.

Det första schamanen måste göra är att skapa en fetisch eller skaffa ett lämpligt värddjur för anden. Om en varelse används som värd för familiarin krävs att den är själlös – den ska inte ha någon egen själ. Finns det redan själ måste denna tas bort, exempelvis genom andestrid.

Det andra som måste göras är att schamanen försätter sig i trance (se regler för detta) och går in i andeplanet för att leta upp en ande som är villig att tjäna schamanen (se regler för att hitta en ande).

Väl i kontakt med en tänkbar ande måste schamanen lyckas övertala anden att ställa upp. Lyckas övertalningsförsöket följer anden med schamanen tillbaka (vägen tillbaka motsvarar 'nära', dvs svårigheten är Ob3T6 och tidsåtgången 10 minuter). Misslyckas övertalningförsöket flyr anden och schamanen måste hitta en ny lämplig ande att försöka övertala.

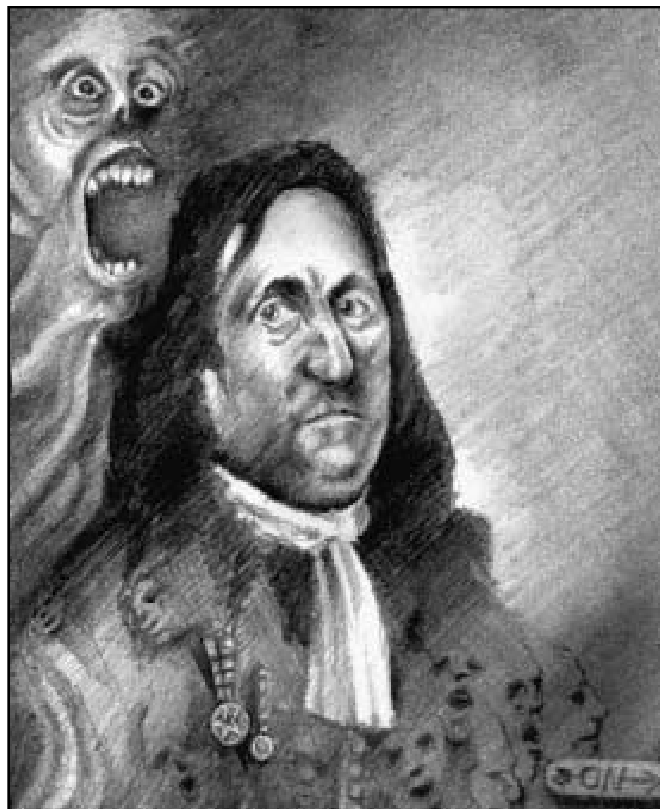
Ett värddjur försöker alltid motstå försöket att bli besatt. Det är värdvarelsens PSY som används för att avgöra hur svårt detta är. Slå ett aktivt motståndsslag. Misslyckas slaget flyr anden och schamanen måste leta en ny ande igen. Följande PSY för djur är typiska: häst PSY (5), katt PSY (6), korp PSY (8) och hund PSY (10). Att värdena för PSY står inom parentes betyder att värdena endast är värdet för djurens instinkt – djur har ingen intellektuell förmåga som 'riktig' PSY ger.

Resultatet om allt går väl blir att fetischen eller familiarin blir 'besatt' av anden och kan därmed agera intelligent och efter egen vilja. Familiarin får fysiska attribut och färdigheter från värdvarelsen. För både fetischen och familiarin gäller att PSY, VIL, BIL och mentala färdigheter kommer från andevarelsen.

Övertala andar

De två vanligaste saker man övertalar en ande till är att den skall låta binda sig eller att den skall besätta en kropp eller en fetisch. För att övertala en ande till att göra en tjänst krävs det att schamanen lyckas med ett slag mot färdigheten Övertala, enligt reglerna för argumentation (se sidan 97). Man slår dock inte mot andens färdighetsnivå i Övertala utan mot andens PSY. Andens eller demonens svårighet för slaget är alltid normal (Ob3T6). Misslyckas man kan man antingen gör ett nytt försök att övertala eller försöka hitta en ny ande.

Att övertala sin egen bundna ande som är bunden antingen i en fetisch eller en familiarus är lätt (Ob2T6).



Det är enklare för en schaman att försöka övertala en av sina egna förfädersandar. Svårigheten är lätt (Ob2T6). Schamanen måste komma från en primitiv stam som tillber förfädersandar.

Att övertala en avliden själ är normalsvårt (Ob3T6).

Att övertala en främmande ande att låta binda sig är normalsvårt (Ob3T6).

Då en schaman lånar ut en ande till en annan schaman måste anden först övertalas – antingen av de som äger anden eller den som lånar anden. Att lämna tillbaka en ande går automatiskt. Svårigheten är normal (Ob3T6).

Demoner är nästan alltid fientligt inställda. Att övertala en demon som inte är fientligt inställd är svårt (Ob4T6), medan att övertala en fientligt inställd demon är mycket svårt (Ob5T6). Dessutom ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6) för varje rang demonen har utöver ett.

För varje ande som man redan har bunden (förutom den ande som man försöker övertala) så ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). För varje ytterligare försök att övertala samma ande ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6).

Ett alternativ till att övertala andar är att tvinga dem, men för att kunna tvinga en ande eller demon måste man först besegra dem i andestrid. Se separata regler om andestrid för mer information.

Befriade andar

Bundna andar kan befrias på många sätt, exempelvis om en fetisch förstörs, om en värdkropp dödas eller om en schaman misslyckas med att övertala anden. Dessutom kan en bunden ande befrias när som helst av dess schaman. Även själar som precis har dött räknas som befriade andar.

En befriad ande kommer sakta att försvinna från platsen. Avståndet ökar med en varje timme från 'mycket nära' till 'nära' till 'avlägsen' och slutligen 'extremt avlägsen'. För att få fatt i en befriad ande måste schamanen hitta till den plats där anden befinner sig (se regler om hitta till en viss plats). När anden är lokaliserad kan schamanen försöka övertala den (se regler om att övertala andar).

Lyckas allt lyder anden schamanens order och kommer exempelvis att låta sig bindas på nytt eller besätta en kropp eller fetisch. Förhoppningsvis har schamanen preparerat en plats för anden.

Hitta till plats

För att hitta rätt ställe på andeplanet måste schamanen behärska färdigheten Schamanism. Vem som helst som lyckas komma i riktig trance kan 'irra' omkring på andeplanet, men det är ju extremt praktiskt att exempelvis veta hur man skall hitta tillbaka till sin egen kropp.

För att förflytta sig en sträcka på andeplanet måste rollpersonen slå ett slag mot Andeförnimmelse. Svårigheterna och deras modifkationer finns angivna i tabell 11-1. Ett misslyckat slag innebär att man varken kommer närmare sitt mål eller längre bort. Ett fumlat slag innebär att avståndet ökar till närmast högre avstånd.

Sökt plats	Svårighet	Tidsåtgång
Mycket nära	Ob2T6	1 runda
Nära	Ob3T6	10 minuter
Avlägsen	Ob4T6	1 timme
Extremt avlägsen	Ob5T6	12 timmar
Inkongruent plats	+Ob1T6	×2
Trygg plats	–Ob1T6	–

Tabell 11-1: Svårigheten att hitta till en plats på andeplanet.



Hitta ande

För att hitta en specifik ande (ej en avliden själ) på andeplanet måste rollpersonen slå ett slag mot Andeförnimmelse. Svårigheten varierar beroende på hur svår anden är att finna – en del exempel finns i tabell 11-2. Andra exempel på svårigheter finns i tabellen för att hitta till en plats (se tabell 11-1).

Misslyckas slaget kan schamanen försöka igen. Ett fumlat slag innebär att schamanen har kommit helt fel och måste förflytta sig en sträcka som motsvarar 'nära' för att kunna fortsätta leta efter en ande eller återgå i sin kropp.

Sökt ande	Svårighet	Tidsåtgång
Förfadersande	Ob2T6	10 minuter
Ande lämplig att binda	Ob3T6	1 timme
Demon	Ob4T6	2 timmar
Mäktig demon	Ob5T6	4 timmar
Haft kontakt senast timmen	–Ob1T6	×0,5
Inkongruent plats	+Ob1T6	×2

Tabell 11-2: Svårigheten att hitta en ande eller demon.

Demoner

Demoner kan bindas precis som vanliga andar. Det går ibland att förhandla sig till en gentjänst från demonen om man släpper dem fria, men det är inte alltid demonen håller sina löften. Slå ett aktivt motståndsslag med färdigheten Schamanism mot demonens PSY för att demonen skall hålla sitt löfte. Exakt vad en demon kan gå med på är upp till spelledaren – det viktiga är att det inte är alltför stora tjänster.

Rädda dödade själar

Schamanen har speciell förmåga som nästan är unik bland utövare av de mystiska färdigheterna – de kan nämligen rädda döda själar tillbaka till ett liv i en levande kropp. Vad schamanen behöver göra är att skaffa fram en ny lämplig kropp, gå in i andeplanet och leta fram den dödes själ och sedan övertala denna att följa med tillbaka. Svårigheten är normal (Ob3T6) men kan vara lägre om själen har en mycket stark livsvilja. Svårigheten kan också var betydligt högre om den döde inte samtycker. Exempelvis skulle det nog vara omöjligt att få in en alvsjäl i en dvärgkropp och vise versa – om nu någon skulle vara så dum så att han försökte.

ANDESTRID

Andar kan psykiskt attackera andra andar på andeplanet. De allra flesta andar har inget som helst intresse av att attackera andra fredliga andar. Däremot kan schamaner i vissa fall ha anledning att attackera andar. Dessutom finns det spöken och demoner som inte sällan anfaller andar eller varelser som inkräktar på deras 'revir'.

Kraftmätningen

Kraftmätningar på andeplanet kan endast ske mellan högst två andar samtidigt och under kraftmätningen kan de stridande andarna inte attackeras av andra andar. Genom att besegra en annan ande psykiskt kan segraren tvinga förloraren att fly. Avståndet som anden flyr är 'nära'.

När en andestrid väl har påbörjats kan den inte avslutas om inte båda deltagarna vill detta. Besjälade varelser kan i vissa fall springa iväg (på det fysiska planet) för att på så sätt avlägsna sig från platsen som spöket eller demonen vaktar – men det finns inga garantier för att denna strategi fungerar.

Slå ett aktivt motståndsslag PSY mot PSY för varje runda av andestrid. Effekten avgör vad som händer. Se tabell 11-3 för beskrivning av vad olika relativa effekter ger upphov till. Om en ande försöker återta sin ursprungliga kropp får denna ande en nivå lättare (–Ob1T6). Om någon av deltagarna i striden är skadade eller utmattade så används svårighetsmodifikation från respektive skadesektion och utmattningssektion.

Relativ effekt	Resultat
≤ -10	Den anfallande anden tvingas fly.
-9 till -5	Den anfallande anden går på defensiven och får +Ob1T6 extra i fortsättningen av denna strid.
-4 till 4	Ingenting händer, striden fortsätter
5 till 9	Den anfallne anden går på defensiven och får +Ob1T6 extra i fortsättningen av denna strid.
≥ 10	Den anfallne anden tvingas fly.

Tabell 11-3: Resultat av andestrid.

Besätta kropp

För att en ande skall kunna besätta en kropp måste den sakna själ. Om det redan finns en själ i kroppen, måste den avlägsnas, exempelvis genom andestrid. En ande som försöker besätta en osjäliga varelse måste övervinna djurets PSY eftersom djur alltid motsätter sig att bli besatta. Ekvivalenta PSY hos ett djur finns i stycket om att binda en ande. När detta är avklarat kan anden gå in i den väntande kroppen utan svårighet nästa runda.

När djurets PSY är övervunnet eller då den tidigvarande anden är bortdriven så är det fritt fram att besätta kroppen. Det behövs inget färdighetsslag för att besätta.

Den nya unionen av kropp och ande kommer att få nya attribut och nya färdighetschanser. Styrka (STY), Tålighet (TÅL), Syn (SYN) och Hörsel (HÖR) blir lika höga som den tidigare kroppen hade. Rörlighet (RÖR) blir hälften av vad den tidigare kroppen hade. Personlighet (PER) blir lika med det lägsta PER hos kropp eller anden. Psyke (PSY), Vilja (VIL) och bildning (BIL) blir lika höga som andens. Se tabell 11-4 för en komplett sammanfattning.

Rollpersonens nya attribut	
Ny STY	= Kroppens STY
Ny TÅL	= Kroppens TÅL
Ny RÖR	= Kroppens RÖR / 2
Ny PER	= Lägsta av kroppens och andens PER
Ny PSY	= Andens PSY
Ny VIL	= Andens VIL
Ny BIL	= Andens BIL
Ny SYN	= Kropens SYN
Ny HÖR	= Kroppens HÖR

Tabell 11-4: Den besatta kroppens attribut.

Ålder, längd, vikt, Kroppsbyggnad, Chockvärde, UK, Bärförmåga och vapenhand blir lika med den besatta kroppens tidigare värden. Karaktärsdragen samt Qadosh blir lika med andens tidigare karaktärsdrag. Förflyttning, Grundskada, Insikt och VINIT måste beräknas igen med utgångspunkt från de nya attributen.

Alla kunskapsfärdigheter och mystiska färdigheter bihålls vid de färdighetschanser som anden hade tidigare. Utöver dessa färdigheter bibehålls färdighetschanser på färdigheterna i tabell 11-5. Övriga färdigheter beräknas om till den nya grundchansen eller blir noll om grundchans saknas.

Färdigheter som anden behåller *
Berättarkonst
Speja
Diplomati
Djurträning
Etikett
Fiske
Förhöra
Jordbruk
Krigsföring
Krigsmaskiner
Ledarskap
Skumraskaffärer
Spel & Dobbel
Spåra
Språk (alla)
Stridsvana
Undervisning
Väderkännedom
Övertala
Överlevnad
* Utöver dessa färdigheter så behåller anden alla kunskapsfärdigheter och mystiska färdigheter.

Tabell 11-5: Färdigheter som behålls av anden.

Tabun

Bland schamaner och andebesvärjare finns det många tabun, precis som bland magiker och andra yrkesgrupper. Detta är ofta handlingar som en tillräckligt skicklig schaman kan utföra, men som vanligen anses fel att göra. Två av de starkaste är:

De döda: En schaman kan ge sig ut på andeplanet och söka efter döda själar, som sedan förs tillbaka till en förberedd kropp. Detta anses bland de flesta schamaner vara tabu. Är man död, så är man död. Människan har ingen rätt att spela gud.

Leva vidare: En andebesvärjare kan, då ålder eller skador hotar att förgöra sin gamla kropp, leta upp en annan kropp, vanligen en yngre sådan, som sedan besätts. Detta kräver givetvis att kroppen som schamanen ska besätta saknar själ, men detta är lätta att ordna, med exempelvis andestrid. Bland schamaner anses det vara direkt vidrigt att "leva vidare", eftersom schamanens fortlevnad sker på bekostnad av en annan besjälad varelse. Mundanas varelser har en bestäm tid att leva och den har ingen rätt att påverka. Att överge en gammal kropp så att den dör sänker dessutom Qadosh vilket kan få ödesdigra följder i längden. Det finns dock vissa undantag från detta tabu, exempelvis om schamanen själv blir mördad – då är mördarens kropp lovligt byte. Se även exemplet nedan.

Qadosh sänkning

Om en ande lämnar en kropp som sedan dör så kommer andens Qadosh att sänkas med Ob1T6. Detta kan naturligtvis få ödesdigra konsekvenser i det långa loppet. För de flesta schamaner är detta inget problem eftersom schamanens kropp vanligen hålls vid liv av bunden ande från schamanens fetisch eller familiarus. Se sidan 242 för mer information om Qadosh. Observera att en ande som 'tonat bort' på grund av låg Qadosh slutar att existera även på andeplanet.

Att döda en schaman

Att döda en mäktig schaman kan vara mycket riskabelt. Schamanen har ju möjlighet att besätta en ny kropp och komma tillbaka för hämnd. Alternativt kan schamanen anfalla direkt från andeplanet.

Exempel:

Akiba Sodagima vandrar sakta uppför den steniga sluttningen böjd över sin stav. Han var på väg för att besöka sina och Asirolastammens förfäder. Som schaman är det Akibas skyldighet att varje år besöka förfädernas heliga plats vid foten av berget Larissa Asirola. Han tänker på allt i den vackra grottan som skimrade metalliskt och på de vackra kristaller som i alla tider funnits där. Efter ytterligare ett tags vandring tycker sig Akiba förnimma auran av ett par främmande andar – vilket är underligt då förfädersandarna alltid håller sig i grottan. Han lyfter på huvudet och får syn på två bleka män som bär på förfädernas skatter. Inte nog med att de hade skändat förfäderna – de skrattar åt honom och uttalar något outgrundligt varpå den ene mannen spänner sin pilbåge. Strängen sjunger och pilen viner genom luften innan den träffar Akiba i bröstkorgen.

Akiba känner hur han faller mot marken och hur hans själ lämnar kroppen samtidigt som allt svartnar. På andeplanet kan schamanen direkt känna auran från de två gravskändarna och en vrede som han inte känt sedan sin ungdom. I samband med Akibas kropp dör så far sänks också Qadosh med Ob1T6, slaget blir 4. Akiba har nu Qadosh –4.

Akiba inser att han inte är bunden av några tabun att ta över sin mördares kropp. Avståndet till fienderna är 'mycket nära' och svårigheten blir därför Ob2T6 att ta sig fram. Akiba har 15 i Andeförnimmelse och slår 8 vilket gör att hans själ seglar fram mot den närmaste gravskändaren.

Rundan därpå inleder Akiba andestrid. Gravplundraren har aldrig varit utsatt för detta förr och tycker sig bli knuffad framåt och sedan bakåt trots att han vet att hans kropp inte rör på sig. Akiba slår ett aktivt motståndsslag med sin PSY på 17 mot gravplundrarens PSY på 13. Akiba slår 10 och gravplundraren slår 11. Effekten blir (17–10) – (13–11) = 7–2 = +5. Akiba vinner rundan men lyckas inte driva ut gravplundrarens själ. Däremot får gravplundrarens själ det +Ob1T6 svårare i den följande striden.

Nästa runda slår Akiba 7 och gravplundraren 16. Effekten blir (17–7) – (13–16) = 10–(–3) = +13. Akiba tackar sina förfäder samtidigt som gravplundrarens själ lämnar kroppen och flyr bort på andeplanet. Akiba vet nu att han måste handla snabbt eftersom gravplundrarens hjärta slutat att slå – samtidigt som gravplundraren börjar falla mot marken besätter Akibas ande den lediga kroppen.

Efter att ha kommit till sans i sin nya kropp drar Akiba pilbågen och lyckas skjuta den andra gravplundraren i ryggen med en pil. Färdighetsnivå har gått ner till grundchansen, men avståndet är tillräckligt kort. Akiba plockar med sig de plundrade skatterna och vandrar vidare mot förfädernas grotta.

Akiba kommer att få annan STY, TÅL, RÖR, PER, SYN och HÖR, ålder, längd, vikt, Kroppsbyggnad, Chockvärde, UK, Bärförmåga, vapenhand, Förflyttning, Grundskada, Insikt och VINIT. Dessutom försvinner en hel del av Akibas färdigheter.

Efter några dagar kommer Akiba tillbaka i byn och efter en tids övertalning av misstänksamma byborna accepterar de schamanens nya kropp. Akiba själv tycker att den är blek och ganska ful – han ber därför sin kusin Nurunga Socam att raka av hans flottiga hår och tatuera över den bleka huden med vackra mönster.



KAPITEL TOLV

SJUKDOMAR, ÖRTER & GIFTER



MAXANDER SKAKADE UPPGIVET på huvudet och blängde ut över den halvfulla sjuksalen. Firina stod inför tidernas korvfestival och här låg nu Jac nedbäddad framför honom under flera lager duntäcken, med en väldig feberfrossa. Just snyggt!

”Ha! Vilken ynkrygg! Jag minns allt när jag överlevde två pestfarsoter i rad. Och här ligger du och jämrar dig över en simpel lunginflammation. Jag hade…” Maxander avbröts av en förintande blick från Jac. Maxander öppnade munnen för att fortsätta, men hindrade sig. Sedan satte han sig och surade på en korgstol som stod ställd mot den vittrade väggen.

I sängen invid Jacs låg en skadad väpnare. Hans sår var visserligen förbundna, men då och då kom ändå en rutten dunst från såren att få Maxanders känsliga näsa att rynkas. Väpnaren blev för närvarande ompysslad av en liten, bister misslekvinna i vita kläder. Hennes blick irrade ständigt omkring och hon verkade ha ordning på allt och alla i hela salen samtidigt. Hon bäddade ner den omplåstrade väpnaren och fortsatte sedan till Jacs säng. Hon lade sin lilla hand på sjömannens panna, nickade tyst och tog sedan upp en liten keramikbehållare ur sin sjukränsel som hon ständigt bar med sig. Hon öppnade behållaren och gav Jac att äta ur innehållet med en liten träslev. Efter ett par skedar slutade hon prompt och fortsatte utan ett ord till nästa säng.

”Jag vill ha mer! Jag måste bli frisk till korvfestivalen”, rosslade Jac förtvivlat, till ingen nytta.

SJUKDOMAR

MÅNGA SJUKDOMAR FLORERAR i Mundana, alltifrån oskyldiga förkylningar till den skoningslösa lungpesten. Ett urval av dessa sjukdomar presenteras nedan, tillsammans med regler för smitta, sjukdom och läkning. Ett tips till spelledaren är att ge rollpersonerna någon sorts chans att undvika att bli smittade eller att åtminstone låta rollpersonerna exponeras för smitta som följd av deras val av handling.

Smitta

Om en rollperson utsätts för smittorisk måste denne slå ett slag mot TÅL för att inte dra på sig sjukdomen. Svårigheten för slaget kallas smittorisk och anges först av allt i respektive sjukdomsbeskrivning, tillsammans med information om hur sjukdomen smittar.

Sjukdomsförlopp

En rollperson som drabbas av sjukdomen uppvisar symptom efter vad som anges i sjukdomsbeskrivningen. Under sjukdomsförloppet kan rollpersonen få möjlighet att slå ett eller flera TÅL-slag för att se hur sjukdomen utvecklas. Detta anges i sådana fall i sjukdomsbeskrivningen, tillsammans med svårigheten för slaget. Denna svårighet kan minskas med en nivå (–Ob1T6) om rollpersonen får tillgång till vård och vila och med ytterligare en nivå (–Ob1T6) om rollpersonen ges rätt medicin. Vanlig medicin och dess verkan, utöver att sänka svårigheten för eventuella TÅL-slag, anges också i sjukdomsbeskrivningen. Om medicinen är en ört beskrivs denna efter den mall som presenterats i avsnitten om örter respektive gifter. Observera att vissa sjukdomar saknar kända botemedel.

Viktigt att notera är att all naturlig läkning av Trauma avstannar om sjukdomen i sig orsakar Trauma. På samma sätt avstannar den naturliga läkningen av Smärta om sjukdomen orsakar Smärta och läkningen av Blödningtakt om sjukdomen ökar sådan. Långtidsutmattning kan överhuvudtaget inte återhämtas vid sjukdom. Eventuella undantag från dessa regler anges i respektive sjukdomsbeskrivning.

Beskrivningar av sjukdomar

I sjukdomens beskrivning finns angivet hur sjukdomen smittar samt vilken risk det är att bli smittad. Därefter anges hur lång tid det tar tills sjukdomen bryter ut. Efter detta beskrivs symptomen och sjukdomsförloppet med unika regler. I slutet av beskrivningen anges hur man tillfrisknar och om det finns några botemedel som hjälper mot sjukdomen.

Blodkoppor (Handblod): Liten (Ob2T6) smittorisk i kontakt med smittat vatten. Ob1T6 dagar efter smittotillfället uppträder små ljusblå fläckar på handflatorna och fotsulorna. Dessa blir efter någon dag röda och växer till ärtstorlek. Den drabbade lider av ständiga plågor (+2 poäng Smärta per dag). Tre dagar senare blir fläckarna blodfyllda blåsor. Dessa brister efter någon dag och varblandat blod flyter ut. Smärtorna blir nu kraftigare allteftersom (+1 poäng Smärta per timme) och återfinns även i buken. Om den drabbade blir medvetslös under sjukdomen så ersätts Smärta med Trauma. Tillfrisknande: Om den sjuke klarar sig tills han antingen har 20 poäng Smärta eller 20 poäng Trauma orsakade av sjukdomen, så har kroppen besegrat krankheten och tillfrisknade påbörjas. Den smittade är nu immun mot sjukdomen. Vanligaste medicinering: Blå träskfot (Halverar all Smärta orsakad av blodkoppor; Träsk, ej vinter (Ob3T6); 10 silver per dag).

Blåskrev (Ondsköte, Böldpung): Normal (Ob3T6) smittorisk vid samlag med smittad sängkamrat. De första symptomen uppträder redan 1T6 dagar efter smittotillfället, och då som en molande smärta i skrevet. Den drabbade får Ob1T6 Smärta per dag under denna period. Alla slag mot Amor blir två nivåer svårare (+Ob2T6), med tanke på smärtan. Efter 1T6 dagar förvärras sjukdomen då små blåsvarta bölder blommar ut och spricker. Från och med nu får den drabbade även Ob1T6 poäng Blodförlust per dag. Tillfrisknande: Varje dag, från och med den dag de första symptomen uppträder, får den drabbade slå ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag. Ett lyckat slag innebär att kroppen besegrat sjukdomen tillfälligt, men ett nytt slag måste slås varannan månad för att se om sjukdomen blossar upp igen. Endast ett perfekt slag innebär att man blivit av med sjukdomen för gott. Ett misslyckande ger ingen speciell effekt medan ett fummel medför att inga nya TÅL-slag får göras förrän om Ob1T6+1 dagar. Vanligaste medicinering: Stjärnsippa (Reducerar Smärta från blåskrev med en (1) poäng; Slättland, vår (Ob2T6); 1 silver per dag).

Böldpest (Svarta pesten): Hög (Ob4T6) smittorisk per påbörjat dygn i närheten av böldpest och lungpest. Böldpest smittar via loppor. Ob2T6 dagar efter smittotillfället uppkommer bölder antingen på halsen, armhålorna eller i ljumskarna beroende var på kroppen loppan bet. Misslyckas den drabbade med ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag drabbas denne även av lungpest. Sjukdomen ger den drabbade Ob1T6+1 poäng Trauma per dag. Tillfrisknande: Fyra dagar efter insjuknandet avtar sjukdomen och under dag fem påbörjas tillfrisknandet. Om bölderna sitter i armhålan kan dessa öppnas under dag fyra och då tar den sjuke inte någon skada under den dagen. Den drabbade är nu immun mot sjukdomen. Vanligaste medicinering: Felaktig medicinering med kvicksilver (se giftbeskrivning på sidan 274).

Flåpinne (Pocker): Hög (Ob4T6) smittorisk vid samlag med smittad sängkamrat. 1T6–1 veckor efter smittotillfället uppkommer sår och förhårdnader på den drabbades könsorgan. Alla slag för Amor blir en nivå svårare (+Ob1T6) på grund av svedan. Tillfrisknande: Efter Ob2T6 veckor görs ett Normalt (Ob3T6) TÅL-slag. Om slaget lyckas påbörjas tillfrisknande. Om slaget misslyckas går sjukdomen in i fas två, där rödbruna utslag framträder på hud och slemhinnor. Den sjuke drabbas även av hårbortfall och huvudvärk. Alla slag för Amor blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Efter ytterligare 1T6 veckor tillfrisknar den sjuke automatiskt. Om TÅL-slaget däremot fumlas slår fruktansvärda bölder ut, och sjukdomen angriper hjärta och hjärna för Ob5T6 poäng Trauma. Om kroppen står emot



denna attack går bölderna ned temporärt, och ett nytt TÅL-slag för tillfrisknande kan göras. Vanligaste medicinering: Preparat av kvicksilver och arsenik (vilket dock kan leda till förgiftning, se sidan 274).

Gula Febern (Takalorrs förbannelse): Normal (Ob3T6) smittorisk per påbörjat dygn i myggrika områden. Ob3T6 timmar efter smittotillfället får rollpersonen hög feber, huvudvärk, nysningar och snuva. Den drabbade får en (1) poäng Trauma per dag. 1T6 dagar senare får den drabbade blodblandade kräkningar, blödningar i munslemhinnan och buksmärtor (+1 poäng Smärta per dag) Vidare får den drabbade ytterligare en (1) poäng Trauma varje dag under denna andra fas av sjukdomen. Tillfrisknande: Ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag får slås för varje 1T6 dagar som passerar till dess att rollpersonen antingen tillfrisknar eller dör. Vanligaste medicinering: Ingen känd medicin.

Kolera (Daaks plåga): Mycket hög (Ob5T6) smittorisk vid förtäring av smittat vatten eller smittad mat. Ob3T6 timmar efter smittotillfället drabbas den smittade av svåra buksmärtor (Ob4T6 poäng Smärta). Smärtan läker i normal hastighet men den drabbade kan inte tillgodogöra sig någon vätska under sjukdomsperioden. Använd reglerna för törst (se sidan 188) men med dubbel effekt. Diarré och kräkningar förekommer i hög grad. Tillfrisknande: Ett dygn efter smittotillfället skall den drabbade slå ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag. Lyckas slaget kan rollpersonen från denna punkt börja tillgodogöra sig vätska. Ett nytt försök kan göras var tolfte timme till dess att rollpersonen antingen lyckas eller dör av vätskebrist. Vanligaste medicinering: Vatten och salt (vilket dock sällar har effekt eftersom den sjuke inte kan behålla vätskan).

Kärvhosta: Mycket hög (Ob5T6) smittorisk i närheten av andra smittade. Ob1T6 dagar efter smittotillfället får den drabbade kraftig hosta så fort denne försöker göra något fysiskt ansträngande. Alla fysiska handlingar blir två nivåer svårare (+Ob2T6) på grund av den kraftiga hostan. Ett lyckat Normalt (Ob3T6) TÅL-slag sänker denna modifikation till en nivå (+Ob1T6). Tillfrisknande: En vecka efter att den drabbade börjat hosta avtar besvären. Vanligaste medicinering: Honung eller spritdrycker.

Liemannafeber: Normal (Ob3T6) smittorisk vid beröring av smittbärare. Ob1T6 veckor efter smittotillfället får den drabbade tillfälliga sinnesstörningar som yttrar sig i plötsliga utbrott, infall, fånerier och galenskaper. Dessa varar fem till tio sekunder och kan yttra sig precis hur som helst. Sinnesstörningarna kommer Ob1T6 gånger per dygn. Vid ett lyckat normalt (Ob3T6) TÅL-slag halveras antalet sinnesstörningar. Ob1T6 dagar efter de första ansatserna till galenskap inträder mycket hög feber, kräkningar, diarré och huvudvärk, vilket ger den drabbade en (+1) poäng Smärta varannan timme. Reglerna för törst (se sidan 188) appliceras då den sjuke har det mycket svårt att tillgodogöra sig vätska. Tillfrisknande: Varje dag efter det att febern brutit ut skall ett Mycket svårt (Ob5T6) TÅL-slag slås. Lyckas slaget tillfrisknar den sjuke. Fumlas slaget drabbas den sjuke av permanent galenskap. Vanligaste medicinering: Klibbört (Lugnande; Slättland, sommar (Ob4T6); 10 silver per dag).

Liksjuka: Liten (Ob2T6) smittorisk för varje påbörjat dygn i närheten av ruttnande lik. Ob1T6+6 timmar efter smittotillfället drabbas den smittade av yrsel, vitnande hy och hallucinationer. Vid ett misslyckat Normalt (Ob3T6) TÅL-slag blir dessa hägringar så verkliga för den drabbade att denne övertygas om att synerna är av kött och blod (den drabbade kan till och med känna dem). Den sjuke kan även inbilla sig smärta (vilken räknas normalt, men som försvinner direkt när hallucinationerna upphör). Ob3T6+20 minuter senare upphör synerna. Sjukdomen är vanlig hos nekromantiker, vilka dock använder alkemiska preparat eller magi för att skydda sig. Tillfrisknande: Under hela tillfriskningsperioden (Ob1T6 veckor) kommer den drabbades hy fortfarande att vara vit, och hallucinationerna återkommer med allt glesare mellanrum i attacker om Ob1T6+10 minuter. Vanligaste medicinering: Felaktig medicinering med malda likdelar.

Lungpest: Mycket hög (Ob5T6) smittorisk per påbörjat dygn i närheten av andra drabbade. Ob1T6+1 dagar efter smittotillfället inträder andnöd, håll i bröstet, blodiga upphostningar, yrsel, feber, kraftig sjukdomskänsla och mycket dålig andedräkt. Den drabbade får en (+1) poäng Trauma och två (+2) poäng Smärta per timme, och måste dessutom göra ett lätt (Ob2T6) TÅL-slag. Misslyckas slaget smittas den drabbade även av böldpest. Tillfrisknande: Endast genom magi, alkemi eller en guds nådefulla ingripande. I övriga fall är dödligheten hundraprocentig. Vanligaste medicinering: Felaktig medicinering med kvicksilver (se giftbeskrivning på sidan 274).

Magvred (Magvändan): Hög (Ob4T6) smittorisk per påbörjat dygn i närheten av andra smittade. Ob1T6+6 timmar efter smittotillfället drabbas den smittade av kraftiga kräkningar, vilka varar i ungefär fem minuter. Kräkningarna återkommer ungefär var tolfte timme. Den sjuke har även hög feber. Varje dygn erhåller den sjuke Ob1T6 poäng Lågtidsutmattning, men

lyckade Normala (Ob3T6) TÅL-slag kan halvera denna effekt. Tillfrisknande: Sker automatiskt Ob1T6 dagar efter smittotillfället. Vanligaste medicinering: Vatten.

Mjältbrand (Raunländska döden): Liten (Ob2T6) smittorisk per påbörjat dygn i närheten av smittad nötboskap. Ob1T6 dagar efter smittotillfället uppkommer blåsor och lätt feber. Blåsorna brister efter två dygn och efterlämnar öppna sår. Mjälten och lymfkörtlarna svullnar upp. Även diarré och andningssvårigheter förekommer. Den drabbade får två poäng (+2) Smärta per dag. Varje dag skall dessutom ett Mycket svårt (Ob5T6) TÅL-slag slås. Misslyckas det så får den sjuke en (+1) poäng Trauma den dagen. Tillfrisknande: Kroppen återhämtar sig inte på egen hand utan det krävs hjälp av örter eller alkemi för att tillfriskna. Vanligaste medicinering: Stor eldört (Ett lyckat TÅL-slag botar mjältbrand; Busklandskap, sommar (Ob4T6); 25 silver).

Rödsot (Dysenteri): Normal (Ob3T6) smittorisk vid förtäring av smittat vatten eller smittad mat. Den smittade drabbas av feber och intensiva knipsmärtor i buken (+Ob1T6 poäng Smärta per dygn). Tillfrisknande: Varje dygn (efter det första) får den smittade slå ett Normalt (Ob3T6) TÅL-slag. Ett lyckat slag innebär tillfrisknande, medan fummel medför inre blödningar (+Ob2T6 poäng Blodförlust). Vanligaste medicinering: Alarinsk hålört (Läker 1T6–1 poäng Blodförlust; Hedar, vår; 25 silver).

Smittkoppor: Hög (Ob4T6) smittorisk i närheten av andra smittade. Ob1T6 dagar efter smittotillfället drabbas den sjuke av hög feber och allmän orkeslöshet. Ob1T6 dagar senare försvinner febern, men istället får den sjuke hudutslag (koppor) över större delen av kroppen. En dag senare återvänder den höga febern. Under hela sjukdomsperioden förlorar den sjuke två (+2) poäng Trauma per dag, såvida denne inte lyckas med ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag, vilket sänker Traumaförlusten till en (+1) poäng. Tillfrisknande: Ob1T6 dagar efter att febern återvänt tillfrisknar den sjuke, om denne har överlevt vill säga. Personen har nu tydliga ärr där kopporna satt. Personen är dock immun mot sjukdomen i fortsättningen. Vanligaste medicinering: Hög solmynta (Påskyndar sjukdomsförloppet; Slättland, sommar (Ob3T6); 8 silver per dag).

Stryphals (Blåpest, Andekoppel): Hög (Ob4T6) smittorisk i närheten av smittade skelettdelar från en människa. Ob3T6 veckor efter smittotillfället utbryter lätt feber och klåda. Halsen börjar kännas stel och spänd. Febern och klådan försvinner efter en dag. Ob1T6 dagar senare har halsen fått en blå färg. Den är även svullen och blodflödet genom halsen försvåras. Den sjuke får en (+1) poäng Blodförlust varannan timme som går. Tillfrisknande: 1T6–2 dagar efter att halsen blånat skall ett Svårt (Ob4T6) TÅL-slag slås. Ett lyckat slag innebär att svullnaden går ned så att blodet kan strömma fritt. Ob2T6 dagar senare är den sjuke återställd och dessutom immun mot sjukdomen. Vid ett misslyckat slag får den sjuke en ny chans varje dygn, till dess att han tillfrisknar eller dör. Den dödes skelett kan sprida smittan vidare till andra. Vanligaste medicinering: Vattenrot (Blodförlust inträffar bara var tredje timme; Träsk (Ob3T6); 15 silver per dag).

Vattuskräck (Rabies): Liten (Ob2T6) smittorisk vid bett från smittat djur. Ob2T6 veckor efter smittotillfället drabbas den bitne av låg feber. Febern varar i 1T6 dagar och ger två (+2) poäng Långtidsutmattning per dygn. Efter detta går sjukdomen in i nästa fas, vars symptom är ökad salivavsöndring och kramper samt ett aggressivt beteende då alla slag mot Aggression blir en nivå lättare (–Ob1T6). Under denna fas får den drabbade en (+1) poäng Blodförlust per timme. Tillfrisknade: Lyckas man överleva Dödsslaget när blodförlusten uppgår till Ob5T6 poäng har kroppen besegrat sjukdomen och läkning påbörjas. Vanligaste medicinering: Felaktig medicinering med malda hundtänder.

Ögonröta: Låg (Ob2T6) smittorisk i lövskogar som innehåller ankarsvamp under september till november. Ob1T6 dagar efter smittotillfället börjar ögonen klia och tåra sig. Ögonen blir även blodsprängda. Den drabbades SYN minskar med ett (–1) per dag sjukdomen fortskrider. Om den drabbade lyckas med ett Mycket svårt (Ob5T6) TÅL-slag försämras inte synen den dagen. Samma dag som den drabbade blir blind börjar ögonen att ruttna. Detta luktar fruktansvärt illa. Efter sju dagar är bara ögonhålorna kvar då hela det tidigare ögat försvunnit. Små knott samlas gärna för att kalasa på de ruttnande ögonen. Tillfrisknande: Kroppen kan inte tillfriskna på egen hand. Det finns dock flera örter som kan bekämpa sjukdomen. Vanligaste medicinering: Len spindelört (Ett lyckat normalt TÅL-slag innebär läkning i den mån det finns kvar något av ögat att läka; Slättland, ej vinter (Ob2T6); 10 silver per dag).



ÖRTER & DROGER

Detta avsnitt presenterar ett urval av några av de många örter och droger som förekommer i Mundana. Alla örter är beskrivna kortfattat med utseende, verkan och eventuell biverkan. Örtens vanlighet anges, liksom priset för en tillredd dos av örten. I avsnittet återfinns även generella regler för örter och droger.

Att finna örter

Det finns två sätt att aktivt själv försöka finna örter på. Antingen letar man mer eller mindre slumpmässigt i ett område, för att se vad man finner, eller så letar man specifikt efter en viss typ av ört.

Slumpmässig sökning: När man letar slumpmässigt bedömer spelledaren i vilket vegetationsområde rollpersonen befinner sig i. Därefter slår spelledaren Ob3T6 dolt mot Växtlära. Tidsåtgången för handlingen är cirka 4 timmar. Misslyckas slaget hittar rollpersonen inget, fumlas slaget så hittar rollpersonen en ört som han missbedömer för en annan (t ex kan rollpersonen vara övertygad om att ha hittat en läkeört, medan han egentligen blandat ihop den med en ytterst farlig giftört). Lyckas slaget väljer spelledaren ut en lämplig ört som rollpersonen kan tänkas hitta, givet vegetationsområde och årstid. Antalet doser är lika med halva effekten rollpersonen fick på slaget mot Växtlära. Om slaget lyckas perfekt kan emellertid hela effekten tillgodoräknas.

Specifik sökning: En specifik sökning utförs när man behöver komma åt en särskild ört. Grundsvårigheten är örtens sällsynthet (återfinns i örtbeskrivningarna), och denna svårighet modifieras enligt tabell 12-1. Observera att modifikationerna är kumulativa. Lyckas rollpersonen finner han halva effekten antal doser. Lyckas han perfekt får han hela effekten antal doser. Ett misslyckande resulterar i att inget hittas medan ett fummel gör att rollpersonen tror sig finna örten, som i själva verket är en annan (kanske farlig eller helt och hållet värdelös) ört.

Omständighet	Modifikation
God lokalkännedom	–Ob1T6
Fel vegetationsområde	+Ob1T6*
Fel underområde	+Ob1T6*
Fel årstid	+Ob1T6*
Örten under snötäcke	+Ob1T6*

* = Spelledaren kan enväldigt bestämma om det överhuvudtaget skall vara möjligt att hitta den specifika drogen under fel årstid eller i fel vegetationsområde.

Tabell 12-1: Modifikationer på slag för att finna en specifik ört.

Örthandlare

Ett alternativ till att själv försöka leta reda på en ört är förstås att besöka den lokala örthandeln. Observera att det pris som anges i örtbeskrivningen är butikspris i ett område där tillgång till örten är relativt god.

Under andra omständigheter måste spelledaren applicera reglerna om tillgång och efterfrågan på sidan 286. Observera också att en simpel örtplockare knappast kan begära fullt pris för ingredienserna – det mesta av priset tillkommer vid tillredningen av drogen och går således rakt ned i apotekarens pengapung.

Exempel:

Örthandlare Fhe Ehdsim beger sig ut i Svarta skogen söder om Jarla för att söka demagorasvampar. Det är höst, och en bister kyla gör örthandlaren påmind om att den nord-ashariska vintern är i antågande. Svarta skogen är blandskog, och således inte det optimala stället att söka just demagorasvamp. Dock är årstiden den rätta, så svårighetsökningen stannar vid +Ob1T6. Örthandlaren har också god kännedom om Svarta Skogen; här lekte han som barn, och har sedan dess återvänt många gånger som vuxen för att söka örter av olika slag. Svårigheten sänks därmed med –Ob1T6. Svårigheten för Fhe Ehdsim att hitta demagora blir därmed Ob3T6 (Ob3T6 i grundsvårighet +Ob1T6 för fel typ av skog –Ob1T6 för Fhes goda lokalkännedom). Fhe har Växtlära 15 och slår 13, vilket är lyckat. Under de fyra första timmarna hittar Fhe tillräckligt med demagorasvamp för en (effekten av 15–13 delat med två) dos demagora.

Vegetationsområden

Nedan listas några vanliga vegetationsområden och deras underområden. Denna uppräkning kan tillsammans med tabell 12-1 bestämma svårigheten för att hitta en viss ört.

Skog: Barrskog, blandskog, lövskog (även besläktad med busklandskap).

Regnskog: Tempererad regnskog, tropisk regnskog.

Berg: Klippiga bergssluttningar, hedar (även besläktad med slättland), hälleberg, kullar.

Våtmarker: Insjöar, träsk.

Öppna landskap: Busklandskap (även besläktad med lövskog), slättland (även besläktad med hedar), stäpp (även besläktad med stenöken och klippöken).

Öken: Klippöken (även besläktad med stäpp), sandöken, stenöken (även besläktad med stäpp).

Tundra: Inga underområden.

Dosering

Överdosering innebär ofta att drogen gör större verkan än den beskrivna, medan underdosering ofta gör drogens effekt mildare. I vissa av örtbeskrivningarna finns regler för över- respektive underdosering upptagna, men där sådana fattas måste spelledaren själv avgöra verkan utifrån vad han eller hon anser rimligt. Observera dock att en drog aldrig kan sänka en svårighet till under Mycket lätt (Ob1T6), oavsett hur starkt eller svagt den doseras.

Örtbeskrivningar

Alla örtbeskrivningar inleds med att kategori, vanlighet och primär växtplats samt pris (per dos) anges inom parentes. Om ingen årstid anges är växten ungefär lika vanlig året om. Efter denna inledande information följer en kortfattad beskrivning av örten och dess verkan. Observera att gränsen mellan vissa örter och gifter är hårfin.

Alvgräs: (Drog; Unik för Sunari (Ob2T6); 25 silver). Ett ca 40 cm högt gräs, som karakteriseras av sina bruna inslag. Alvgräset torkas och rullas ihop med hjälp av torra blad som sedan röks. Effekten liknar den vid alkoholförtäring (använd reglerna på sidan 189, slå dock mot TÅL istället för Supa) och drogen ger Ob5T6 poäng Utmattning per fem minuters blossande. Drogen är starkt beroendeframkallande och efter idogt användande blir sinnet matt. Alver blir fortare inåtvända efter regelbundet bruk av rökverket.

Alvmynta: (Uppiggande; Hedar (Ob2T6); 10 silver). Små växter med spetsformade ljusgröna blad. Myntan används ofta i matlagning eftersom den ger en god och frisk smak. Den tuggas även rakt av eftersom den är uppiggande, och tar då bort Ob1T6 kryss Långtidsutmattning (max en gång per normal läkeperiod).

Alvsorg: (Lugnande; Unik för Sunari, sommar (Ob4T6); 100 silver). En svart blomma med korsvis motsatta blad som ger ifrån sig en svag lukt av mynta. Den används för framställning av ett lugnande medel som ger Ob5T) kryss Långtidsutmattning och försätter den som misslyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot TÅL i djup sömn under 1T6+4 timmar.

Amilith: (Bedövande; Tundra (Ob5T6); 120 silver). En gråbrun lav som växer i de karga tundraområdena öster om Kraggbergen. Laven kokas upp och förtärs. Den som äter laven blir mindre medveten om smärta. Alla chockslag görs med (–Ob2T6) timmen efter inmundigande. Laven används främst av bärsärkar när det vankas strid. Upprepad användning av drogen höjer karaktärsdraget Aggression med en poäng per månad.

Anatel: (Bedövande; Blandskog (Ob2T6); 35 silver). En låg buske som har små runda blad och grova rötter. Rötterna krossas färska eller torkade och kokas tillsammans med vatten. Resultatet blir en brungrumlig brygd. Strax efter förtäring blir personen bedövad och får (–Ob1T6) i Chockslag per dos, under ca en kvarts timme. Bieffekten är Ob5T6 kryss Långtidsutmattning per dos, vilka erhålls efter det att brygden slutat verka.

Asharisk brandmåra: (Lugnande; Blandskog (Ob5T6); 150 silver). En liten växt med röda blommor vars rötter ger en starkt sövande effekt. Vid ett misslyckat Mycket svårt (Ob5T6) slag mot TÅL somnar användaren inom 20 minuter. Överdriven konsumtion gör att man blir konstant sömnig, disträ och frånvarande. Rötterna kokas. Brandmårans nektar är giftig (se sidan 274).

Belladonna: (Smärtstillande; Lövskogar, sommar (Ob3T6); 20 silver). En knappt manshög växt med rödbruna blommor och ovala, spetsiga blad. De svarta, glänsande bären avger en obehaglig lukt, men har en lätt söt smak. Växten har starkt smärtstillande egenskaper vid infusion och helar Ob2T6 poäng Smärta. En vanlig bieffekt är lättare huvudvärk och yrsel.

Bergslök: (Helande; Hedar (Ob1T6); 3 silver). Denna lök används ofta i matlagning, ger mycket god smak och läker ett kryss Smärta och ett kryss Utmattning när den används i mat. Den bör inte ätas rakt av då den tenderar att smaka illa.

Bistört: (Bedövande; Unik för Takalorr (Ob2T6); 110 silver). En 50-65 cm hög glesbladig ört med ljusgula blommor. Förkommer enbart i Takalorrs djungler och brukar av tiraker kallas Hrokk. De närmaste två timmarna efter att en dekokt på örten inmundigats tillkommer en kraftig aggressivitet kombinerat med viss smärtignorans. Alla slag mot Aggression minskar med en nivå (–Ob1T6) och alla Chockslag görs med (–Ob1T6). Dessutom dubblas all stridsutmattning. Örten är kraftigt beroendeframkallande.

Bitter vattenört: (Lugnande; Insjöar, sommar/höst (Ob2T6; 10 silver). En strävsmakande, näckrosliknande blomma som kan återfinnas i många av Mundanas sjöar. Fröna används ofta i bröd då de ger en längre hållbarhet. Fröna har även en svagt lugnande effekt; förtäring ger 1T6 kryss utmattning och dessutom en nivå svårare (+Ob1T6) för alla slag mot karaktärsdraget Aggression under ca en timmes tid.

Blodbota: (Helande; Blandskog (Ob5T6); 200 silver). En ca 15-20 cm hög planta med taggiga röda blad, vilka har en blodbildande effekt. Effekten uppnås genom förtäring av vatten kokat med rötter från växten. Brygden dricks varm, varpå Ob3T6 kryss blodförlust försvinner under den närmaste halvtimmen. Bieffekten är trötthet, närmare bestämt Ob2T6 kryss Utmattning.

Blågräs: (Lugnande; Blandskog (Ob4T6); 50 silver). Ett lätt blåfärgat fältgräs med långa greniga stjälkar och små ovala blad. Dekokt på växten sägs vara kraftigt lugnande, men har dock bara en marginell sådan effekt (1T6 kryss Långtidsutmattning). Däremot har den vissa hallucinogena egenskaper; den påverkade måste lyckas med ett Normalt (Ob3T6) PSY-slag eller drabbas av verklighetsförvrängningar och kortvarig minnesförlust.

Demagora: (Helande; Lövskog, höst (Ob3T6); 20 silver). En gulvit, rund svamp. Svampen torkas och pulveriseras, för att sedan blandas i smält svinfett, som man låter stelna. Den färdiga pastan stryks på sår och gör att all Trauma och Smärta från skadan läks dubbelt så snabbt. Pastan måste strykas på minst var sjätte timme för att ha full effekt.

Dunna: (Uppiggande; Tempererad regnskog, sommar, höst (Ob4T6); 140 silver). Vitgrön mossa som ofta kan lokaliseras under annan vegetation. En dekokt på örten åsamkar en omedelbar hyperaktivitet; slag mot Köra vagn, Marsch och Rida blir en nivå enklare (–Ob1T6), samtidigt som nyttjaren ej kan tillgodoräkna sig någon riktig sömn (applicera reglerna för sömnbrist på sida 184). Behovet av vätska och födoämnen är även det dubbla under de 1T6 dagar som örtens effekt håller i sig.

Dvärgros: (Sanningsserum; Kullar, sommar (Ob5T6); 200 silver). Den bronsfärgade dvärgrosens blad blandas med vin, honung och ett par stänk arsenik. Drycken fungerar som ett sanningsserum, vilket gör det två nivåer svårare (+Ob2T6) för den påverkade att ljuga under de 1T6 timmar drogen verkar.

Ekmåra: (Hämmande; Lövskog, sommar (Ob4T6); 5 silver). Grön ormbunksliknande växt med små rosa blommor och långa taggiga blad. Dekokt på ekmåra dämpar begäret efter alkohol, och alla slag mot 'Glad i hatten'-regeln (se sidan 190) blir två nivåer svårare (+Ob2T6) under de Ob1T6+6 timmar drogen verkar.

Eldfot: (Värmeframkallning; Träsk (Ob5T6); 95 silver). Rödbrun rotväxt som efter maceration har kraftigt uppvärmande egenskaper. Alla slag för nedkylning blir två nivåer lättare (–Ob2T6), samtidigt som alla längre resor ger en (+1) poäng extra långtidsutmattning. En dos verkar en dagsmarsch.

Falsk jordsvamp: (Hallucinogen; Barrskog, höst (Ob5T6); 140 silver). Grön trattformad svamp med röda knottror. Svampen hackas och blandas med sprit och blandas sedan med kalkrik jord. Den torkade jorden blandas sedan med mat. Den som äter av den preparerade maten förlorar hörseln temporärt efter 1T6 timmar. Dövheten håller i sig i 1T6+6 timmar, innan den gradvis återgår till det normala.

Filippaört: (Potenshöjande; Slättland, sommar (Ob4T6); 20 silver). En långstjälkig växt med gula knoppar och angenäm doft. En salva av örten smörjs in runt könsorganen, vilket ger såväl lust (två nivåer enklare (–Ob2T6) på Amor) som potens att utföra de "handlingar" som är önskade. Övrigt lämnar vi åt fantasin. Örten kallas även Barallonkrassling, eller (populärt hos magiker) Ekivokus livsört.

Fingerbunke: (Helande; Tropisk regnskog (Ob3T6); 25 silver). En frodig buske som bär stora blåröda bär. En dekokt på fingerbunkens blad läker Ob1T6 Trauma och lika mycket Smärta, dock maximalt en gång per naturlig läkeperiod. Bären är ätliga.

Grenbingel: (Drog; Hedar, sommar (Ob4T6); 80 silver). Ax med parvis placerade blad och blommor, vilka doftar välkomnande i färskt tillstånd. Torkade blad av växten ger vid rökning kraftigt euforiska sinnesstämningar. Alla slag mot Aggression, Dansa, Förföra och Sjunga blir en nivå lättare (–Ob1T6) under rusets varaktighet (fyra-fem timmar). Drogen är tämligen beroendeframkallande och tenderar vid ihärdigt brukande att få direkt motsatt effekt.

Grå tveblading: (Preventivmedel; Lövskog, sommar (Ob1T6); 5 silver). Precis som namnet skvallrar om är detta en blek blomma med två något ludna blad. Bladen fungerar som ett mer eller mindre pålitligt preventivmedel; förtäring av örten ökar svårigheten för kvinnan att bli gravid med två nivåer (+Ob2T6) under de Ob1T6 timmar som örten verkar. I folkmun kallas tvebladingen för älskogsört.

Gul läkemalva: (Antiseptisk; Unik för de cirefaliska öarna, ej vinter (Ob3T6); 20 silver). Gul blomma med fem håriga kronblad och nästintill kal stjälk. En dekokt på rötterna eller infusion på bladen och blommorna ger en infektionshämmande vätska som strykes på sår. Den skarpt svidande vätskan ger 1T6 poäng Smärta men minskar infektionsrisken med en nivå (–Ob1T6).

Honungsklocka: (Sötningsmedel; Öppna landskap, sommar (Ob1T6); 5 silver). En guldgul, klockformad blomma som används som sötningsmedel. Kraftig överdosering kan framkalla hallucinationer.

Ilieteblad: (Sinnesstärkande; Lövskog, sommar (Ob3T6); 25 silver). Det svartbarkade och knotiga Ilieteträdets bronsfärgade blad kan tuggas för sinnesstärkande effekter. Alla slag för SYN, HÖR och relevanta färdigheter (till exempel Söka eller Speja) minskar med en nivå (–Ob1T6) under ca en kvarts timme. En bieffekt som uppträder efter det att effekten avtagit är orkeslöshet, här representerat av Ob3T6 kryss Långtidsutmattning. Örten benämns även bronsblad.

Kiriyaört: (Helande; Unik för Sunari, sommar (Ob4T6); 100 silver). En gul ört med trattlik krona och avlånga blad. Örtens blad torkas och används i dekokter som läkedrog. Kiriyaörten helar 1T6 Trauma och 2T6 Smärta varannan timme under åtta timmar; totalt alltså 4T6 Trauma och 8T6 Smärta.

Kungslykta: (Drog; Hälleberg, vår, sommar (Ob4T6); 120 silver). Liten buskliknande växt med tydligt släktskap till den mûhadinska vallmon. Blommorna är ljusröda och stjälkarna lätt träiga, speciellt invid marken. Fruktkapseln rymmer en ljusgul saft som erhåller kraftigt balansnedsättande egenskaper när den blandas med alkohol. Under den knappa timme som drogen har effekt ökar alla slag mot Rörelse- och Vapenfärdigheter med en nivå (+Ob1T6). Kungslyktans blad är kända för sin goda kryddsmak.

Kärleksfloka: (Lusthöjande; Lövskog, vår, sommar (Ob3T6); 10 silver). Bakas in i bröd, läggs i dryck eller serveras till mat. Den påverkade får en nivå enklare (–Ob1T6) på alla slag mot Amor under de 1T6+2 timmar drogen verkar. Drogen är mycket populär hos de pigor eller drängar som försöker snärja en käraste, och mycken vidskepelse är förknippad med växten.

Lûhamin: (Symptomframkallande; Stenöken, höst (Ob4T6); 80 silver). Koncentrerad lûhamin blandas ut med vin och kryddas med lämpliga örter. Den som dricker av drogen kommer inom 1T6 timmar att uppvisa symptomen för lungpest. Symptomen avtar emellertid efter 1T6+2 timmar.

Midvinterört: (Hallucinogen; Barrskog, vinter (Ob5T6); 450 silver). Något så ovanligt som en ört som blommar vintertid. Inte ens snö tycks rå på denna robusta växt med mörkgrön klubbformad huvudknopp. Varm dekokt av örten är ytterst hallucinogen och ger fruktansvärda hägringar. Den påverkade måste lyckas med ett Normalt (Ob3T6) PSY-slag eller bli helt katatonisk på grund av skräcken, utan möjlighet att göra annat än att skrikande gå in i fosterställning. Drogen är vanlig inom Xinu-kulten.

Mûhadinsk vallmo: (Drog; Stenöken (Ob3T6); 20 silver). En låg ört med röd krona och fem tjocka kronblad, vilka skyddar de värdefulla frukterna mot solen. Vallmon plockas helst på kvällen, när frukterna mjuknat av värmen. Fruktsaften blandas med vin, och effekten av drickande liknar den vid alkoholförtäring (använd reglerna på sidan 189, slå dock mot TÅL istället för Supa). Drogen ger Ob3T6 poäng Utmattning utöver utmattningen från det vin som använts för att blanda drogen men helar även Ob1T6 kryss Smärta. Drogen är beroendeframkallande.

Mudelört: (Drog; Slättland, sommar (Ob2T6); 10 silver). Mudelörten är en violett blomma med träig stjälk och spetsiga, starkt doftande blad. Bladen torkas, mals och rullas ihop med hjälp av större blad, och röks. Effekten liknar den vid alkoholförtäring (använd reglerna på sidan 189, slå dock mot TÅL istället för Supa) och drogen ger Ob2T6 poäng Utmattning per fem minuters blossande. Drogen är beroendeframkallande. En dos mudelört kan även användas för smaksätttning av två till tre buteljer sabriskt mudelvin.

Naken flenört: (Smärtstillande; Busklandskap, sommar (Ob2T6); 15 silver). En illaluktande blomma med grönbrun tvåläppig krona. En infusion görs på hela växten utom rötterna och verkar smärtstillande när den strykes på sår. Flenörten helar Ob1T6+3 poäng Smärta.

Ormtunga: (Symtomframkallande; Barrskog, sommar, höst (Ob4T6); 80 silver). En gulgrön ormbunksväxt med stora gulbruna rötter. Dessa kan användas i matlagning och har en smak som påminner om fänkål, dock är den kraftigt giftig och framkallar symtom liknande de för magvred. Svårigheten att halvera antalet poäng Långtidsutmattning är dock Lätt (Ob2T6).

Röd jordklöver: (Helande; Våtmark, höst (Ob3T6); 20 silver). En rödaktig klöverblomma som ofta ansätts av svart igelmask. Det sekret som masken lämnar efter sig är blodåterbildande, och ett koncentrat av maskangripen jordklöver återställer Ob1T6 poäng blodförlust om det drickes.

Rödklocka: (Uppiggande; Klippöken, sommar (Ob2T6); 8 silver). Små röda klockformade blommor som växer i knippen bland i torra och steniga områden (exempelvis Ashaslätten). Koncentrat av rödklocka används för att bota huvudvärk; den som dricker ett koncentrat återfår 1T6 kryss Långtidsutmattning.

Silverört: (Sövande; Tempererad regnskog, vår (Ob4T6); 200 silver). Den i månsken så vackert glänsande silverörten används ibland som djupt sövande medel. Silverörtens knoppar plockas under tidig vår och kokas tillsammans med honung och hönsblod till en varm buljong som sedan dricks. Ob1T6 minuter efter förtäring slås ett Normalt (Ob3T6) TÅL-slag. Varje fördubbling av dosen ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Ett perfekt slag innebär att användaren känner sig dåsig (och får bland annat VINIT –Ob2T6). Ett lyckat slag innebär att användaren somnar, och sover djupt i 1T6+8 timmar. Ett misslyckat slag (och det är oftast denna effekt som eftersträvas) försätter den som drack buljongen i en slags koma där andning och hjärtrytm nästan helt och hållet stängs av. Det är extremt svårt att ta den sovande för annat än död. 2T6+16 timmar senare vaknar den ”döde”, en aning dåsig men annars helt frisk. Om TÅL-slaget däremot fumlas bli sömnen onaturligt djup, och den sovande får en (+1) poäng syrebrist per runda till dess att någon väcker denne (med magi, en rejäl hink vatten eller luktsalt).

Självhela: (Blodstillande; Slättland, sommar (Ob2T6); 20 silver). Ört med blå krona, ca 1 cm lång. Örten pressas och växtsaften används sedan tillsammans med förband mot öppna sår. Saften är blodstillande och sänker Blödningstakten med Ob2T6. Blomman kallas även jargisk brunört.

Småborre: (Helande; Busklandskap, vår, sommar (Ob2T6); 35 silver). En fothög växt med stora blad, vilka har en lätt grå toning. Doftar lätt aprikoslikt i sina axlika blomställningar. Brukar tillskrivas allehanda helande egenskaper, men är relativt värdelös som läkeväxt. En infusion av småborre helar temporärt 1T6 poäng Smärta, men när effekten avtar (varar knappt två timmar) återkommer halva antalet poäng.

Stor mjuknäva: (Smärtstillande; Kullar, vår (Ob2T6); 15 silver). Liten ljusröd blomma med hårig stjälk och hårigt blomskaft. Har samma effekt som naken flenört.

Svart läkemalva: (Antiseptisk; Unik för de cirefaliska öarna, ej vinter (Ob4T6); 50 silver). Svart blomma med fem håriga kronblad och hårig stjälk. Verkan är densamma som för gul läkemalva, med den skillnaden att infektionsrisken sjunker med hela två nivåer (–Ob2T6).

Svartrot: (Minnesutplånande; Busklandskap (Ob5T6); 1200 silver). Svartrot är huvudingrediensen i den av kunskapare så eftertraktade gildera-drogen. Malen svartrot blandas tillsammans med vätska och några stänk arsenik. Den som intar drogen får sedan en minnesförlust där alla minnen av vad som hänt de senaste Ob5T6 timmarna försvinner. Rollpersonen drabbas även av en svår huvudvärk som ger honom Ob5T6 kryss Långtidsutmattning.

Sårläka: (Blodstillande; Blandskog, sommar (Ob2T6); 20 silver). Växt med handflikiga, mörkt glänsande blad. Örten pressas och växtsaften används sedan tillsammans med förband mot sår. Saften är blodstillande och sänker Blödningstakten med Ob2T6.

Tandbär: (Preventivmedel; Stenöken, höst, vinter (Ob2T6); 7 silver). Svarta bär som äts råa. Samma effekt som grå tveblading.

Vallört: (Helande; Slättland, sommar (Ob2T6); 20 silver). En bredbladig och storblommig ört, med smal klocklik krona. Blomman är ljust violett men ibland även gulvit. En dekokt på rötterna använd utvärtes för att hela sår. En dos helar 1T6+1 kryss Trauma, maximalt en gång för varje normal läkeperiod.

Vandringssav: (Hungerstillande; Tempererad regnskog, ej vinter (Ob4T6); 90 silver). Utvinns ur saven på pomeransträdet, och kokas och spädes till en lättflytande vätska. En dos är drygt en kvarts liter och effekten av att inmundiga denna är en stabil mätthetskänsla som håller sig en hel dag. Under detta dygn stryks risken för att erhålla Trauma ur svältreglerna. Se sidan 187 för mer information om matbrist.

Vargört: (Lugnande; Slättland, höst (Ob2T6); 65 silver). En liten träaktig buske med stora taggar och blågrå bär som avger en stickande doft. Saften från dessa brukar populärt strykas ovanför dörrposter inför vinterhalvåret för att hålla diverse odjur borta, men har egentligen ingen annan egenskap än att hålla vanligt landsfolk lugna – samt lukta förfärligt illa.

Vattuklocka: (Hallucinogen; Unik för Sunari, vår (Ob3T6); 50 silver). En trattformad blomma vars blad dryper av purpurfärgat sekret. Detta sekret är hallucinogent, och den som får i sig av dropparna måste lyckas med ett Svårt (Ob4T6) slag mot TÅL eller drabbas av syner och hägringar, inte nödvändigtvis hemska dock. Verkan sitter i ca 1T6×10 minuter.

Vildvippa: (Helande; Lövskog, sommar (Ob3T6); 45 silver). Halvmeterhög, vitfärgad blomma med kraftig stjälk vars blad används i den helande dekokten Kozinn. En dos Kozinn verkar i fyra timmar och helar en poäng Trauma och två poäng Smärta i timmen; totalt fyra poäng Trauma och åtta poäng Smärta. Denna läkning tillkommer utöver den ordinarie läkningen.

Åkerdryga: (Sinnesförslöande; Slättland, höst (Ob5T6); 300 silver). Ett havreliknande sädesslag vars mjöl bakas till bröd tillsammans med vatten, salt och honung. Inmundigande av brödet sänker VIL med Ob3T6 poäng under 1T6+1 timmar. Om VIL når 2 eller lägre kan den drogade inte motsätta sig någon order, annat än möjligtvis en direkt order om att ta livet av sig. Även om VIL inte går under 3 kommer den drogade att bete sig mycket loj och viljelös.

Ökenrot: (Hungerframkallande; Sandöken (Ob5T6); 50 silver). En taggig ökenväxt, vars rötter hackas och kokas med tran och kalvblod. Vätskan blandas sedan med mat eller starkt kryddat vin. Den drogade får fruktansvärda hungerkänslor vilket ger honom en nivå svårare (+Ob1T6) på allt denne tar för sig under de 2T6+6 timmar effekten varar.

GIFTER

DET FINNS EN stor uppsjö av gifter i Mundana. De kan angripa nervcentra, orsaka blodförgiftning, åsamka smärta eller ge offret sjukdomar. Av utrymmesskäl kan endast ett fåtal av dessa presenteras här. Förhoppningsvis kan spelledaren dra inspiration från dessa för att skapa egna gifter att använda i kampanjer.

Förgiftningsvägar

För att ett gift skall verka gäller det att det kommer in i kroppen på det offer som skall utsättas för giftet. Det finns huvudsakligen fyra sätt som gift kan tränga in i kroppen på: genom öppna sår, i och med förtäring, via andningsvägarna och genom hudkontakt.

Öppna sår: Denna grupp består av gifter som är avsedda att tränga in i offrets kropp genom sår. Vanligtvis sker detta genom att ett vapen bestryks med giftet.

Förtäring: I denna grupp ingår de flesta lönngifter, både de som tillsätts till mat och de som blandas i dryck. Denna typ av gifter kallas ofta maggifter.

Inandning: Denna grupp består av inandningsgifter. Det kan vara frågan om giftgas eller ämnen som bildar giftiga ångor.

Hudkontakt: Denna grupp består i relativt ovanliga kontaktgifter som kan tränga igenom offrets hud. Normalt är det frågan om salvor eller vätskor.

Upptäcka giftet

Ett offer som blir utsatt för ett gift har som regel chans att upptäcka giftet innan det börjar verka, och därigenom antingen undvika giftet helt och hållet eller få tid att skaffa fram ett motgift. Gifter vars förgiftningsväg är munnen brukar som regel ha en stark smak medan andningsgifter brukar ha en karaktäristisk lukt. Gifter som verkar genom huden brukar svida eller bränna. Även gifter som verkar genom sår går naturligtvis att känna, men det brukar då som regel redan vara för sent att göra något åt det.

Då ett offer blir utsatt för ett gift slår spelledaren ett dolt slag för att se om offret upptäcker förekomsten av giftet. Värdet som slaget skall slås mot är något av sinnesattributen Smak (SMA), Lukt (LUK) eller Känsel (KÄN) – spelledaren måste avgöra vilket attribut som skall användas beroende på situation. Se sidan 18 för regler om sinnesattribut.

Grundsvårigheten för att upptäcka ett gift är alltid Normal (Ob3T6), såvida inget annat anges i beskrivningen av giftet. Svårigheten för detta slag blir lägre ju större dos offret utsätts för. För varje fördubbling av dosen blir det en nivå enklare (–Ob1T6) att upptäcka giftet. På motsvarande sätt blir det en nivå svårare (+Ob1T6) för varje gång som dosen halveras.

Dos, symptom och verkan

För att se hur kraftigt offret drabbas av giftet slår man ett slag mot offrets TÅL. Svårigheten för slaget anges i beskrivningen av giftet. Observera dock att svårigheten påverkas av dosens storlek. För varje fördubbling av dosen blir det en nivå svårare (+Ob1T6) och på motsvarande sätt blir det en nivå enklare (–Ob1T6) för varje gång som dosen halveras.

Om offret lyckades upptäcka giftet kan han försöka skaffa fram ett motgift mot det speciella giftet, vars förtärande automatiskt nedsätter svårighetsslaget för verkan med två nivåer (–Ob2T6).

Om TÅL-slaget misslyckas så drabbas offret till fullo dels av de förgiftningssymptom och dels av de regeltekniska effekter som anges i det aktuella giftets beskrivning. Om TÅL-slaget lyckas så blir förgiftningssymptomen betydligt svagare än vad som beskrivs – dessutom blir de regeltekniska effekterna halverade (avrundat nedåt). Ett perfekt TÅL-slag innebär mycket svaga symptom samt bara en fjärdedel av de normala regeltekniska effekterna. Ett fummel medför däremot betydligt starkare förgiftningssymptom samt dubbelt så stora regeltekniska effekter. Observera att vad det gäller symptom så är det som regel upp till spelledaren att se till att förklara för spelaren exakt hur dåligt rollpersonen mår.

TÅL-slag	Symptom	Verkan
Perfekt	Nästan inga	× 0,25
Lyckat	Mycket svagare	× 0,5
Misslyckat	Enligt beskrivning	× 1
Fummel	Betydligt starkare	× 2

Tabell 12-2: Förgiftningens symptom och verkan.



Giftbeskrivningar

En giftbeskrivning består regeltekniskt av giftets namn åtföljt av förgiftningsväg (med grundsvårigheten för TÅL-slag inom parentes), information om var giftet kan hittas och pris per dos, alla inom parentes. I beskrivningen av giftet anges symptom vid förgiftning samt giftets verkan, och eventuellt även svårigheten att upptäcka giftet. Om ingenting annat anges är grundsvårigheten alltid Ob3T6.

Aquetta tofana: (Förtäring (Ob3T6); Gift från en arsenikmatad orm; 600 silver). Ca tio minuter efter förgiftningen drabbas offret av en brännande känsla i strupen och ihållande kräkningar som följs av skärande magsmärtor, diarréer, osläcklig törst och en fruktansvärd ångest. Giftet ger Ob2T6 poäng Trauma vid fem tillfällen med fem minuters mellanrum. Giftet är smak- och luktlösa, vilket gör det Extremt svårt (Ob6T6) att upptäcka det.

Asharisk brandmåra: (Förtäring (Ob3T6). Blandskog, sommar (Ob5T6); 450 silver). Blommans nektar utgör ett starkt nervgift som blandas med mat och dryck. Ca fem minuter efter förtäring får offret Ob1T6 poäng Trauma vid fem tillfällen med en minuts mellanrum.

Blodflygargift: (Öppna sår) se Monster & varelser sidan 16.

Brandgift: (Öppna sår (Ob3T6); Giftblandning; 25 silver). En klarröd, trögflytande vätska bestående av röd flugsvamp, gulmossa och blod från blå träskpadda. Giftet strykes på vapen och är vanligt förekommande bland annat på Takalorr och i Damariens träsk. Symptomen är blåröd rodnad och frän illalukt från såret. Giftet ger offret Ob2T6 poäng Smärta vid tre tillfällen med fyra timmars mellanrum.

Ceeresrot: (Förtäring (Ob4T6); Blandskog (Ob5T6); 400 silver). Ceeresbuskens rot mals och blandas med mat. Symptomen är sveda i mun och hals, yrsel, magsmärtor, kräkningar och diarré. Giftet ger offret Ob1T6 poäng Trauma under tio tillfällen med en timmes mellanrum.

Djurgifter: Det finns i princip lika många olika djurgifter som det finns arter av giftiga djur. Det finns tre olika typer: blodgifter som ger Trauma, nervgifter som ger Smärta och bedövande gifter som ger Långtidsutmattning. Spelledaren bestämmer detaljerna.

Fagorusgift: (Öppna sår) se Monster & varelser sidan 18.

Fastebark: (Öppna sår (Ob4T6); Lövskog, vår, sommar (Ob2T6); 25 silver). Den krossade och finmalda barken från fasteträdet rörs ut i en blandning av ister och vegetabiliska oljor. Den resulterande krämen stryks på vapen. Således ett ganska okomplicerat och rättframt gift som är enkelt att tillverka. Riktiga experter på området ser dock ned på dess användande då detta gift anses vara 'orent och indiskret'. Giftet ger Ob1T6 poäng Smärta vid tre tillfällen med en minuts mellanrum.

Gari: (Hudkontakt (Ob4T6); Blandskog, höst (Ob5T6); 500 silver). Garisvamp plockas och finhackas. Hacket får sedan ruttna till gråsvart slem. För att mildra slemmets stickande doft blandas det med honung, parfymvatten och olika väldoftande oljor i en proportion av en del gift mot tio delar väldoft. Giftet bryter ned offrets njur- och gallfunktion, varpå offret efter Ob1T6 dagar får blodblandade kräkningar, blödningar i munslemhinnan och buksmärtor (Ob1T6 Trauma och Ob1T6 Smärta vid sex tillfällen med ett halvt dygns mellanrum).

Krippsav: (Öppna sår (Ob3T6); Blandskog, ej vinter (Ob4T6); 250 silver). Krippträdets gulbruna sav är mycket tjock och går utmärkt att smeta på vapen. Väl i ett sår sprider sig giftet mycket snabbt med en brännande smärta. Giftet ger offret Ob1T6 poäng Smärta under fyra tillfällen med en rundas mellanrum.

Kvicksilver: (Hudkontakt (Ob4T6); Framställs ur cinnober; 20 silver) Under den akuta förgiftningsfasen får offret smärtor, kräkningar och diarréer (Ob3T6 poäng Smärta per dag) som efter Ob1T6+4 dagar går över i blödningar i tandköttet (Ob1T6 poäng Blödningstakt per dag) och kraftiga dreglingsattacker. Efter ytterligare Ob1T6+4 dagar angrips njurarnas funktion, varpå offret får blodblandade kräkningar, blödningar i munslemhinnan och buksmärtor (Ob1T6 Trauma och Ob1T6 Smärta vid sex tillfällen med ett halvt dygns mellanrum). På grund av kvicksilvers starka smak, lukt och speciella utseende är det Mycket Lätt (Ob1T6) att upptäcka, såvida det inte till exempel hälls i ett sovande offers öra.

Limaxgift: (Öppna sår) se Monster & varelser sidan 33.

Lorampulver: (Förtäring (Ob4T6); Utvinns ur loramit; 420 silver). Mald loramit blandas med oxgalla och den resulterande vätskan används sedan för att dräpa tre vita möss. Benen tas ur deras kroppar och krossas sedan till färdigt lorampulver. Då detta pulver lagras får det med tiden sin vackra blåa färg. Symptomen vid förtäring är andnöd och svår yrsel. Giftet ger Ob1T6 poäng Syrebrist vid tolv tillfällen med en rundas mellanrum. Vid halv dos eller mindre verkar drogen euforiskt.

Mantikoragift: (Öppna sår) se Monster & varelser sidan 34.

Månpärlesaft: (Förtäring (Ob5T6); Tropisk regnskog (Ob4T6); 150 silver). Månpärlans saft orsakar svåra nervskador och ger Ob2T6 poäng Smärta vid tjugo tillfällen med tio minuters mellanrum.

Måntårar: (Öppna sår (Ob3T6); Träsk, vår, sommar (Ob3T6); 30 silver). Ett långtidsverkande blodgift som tillverkas av månklockan – en liten purpurfärgad blomma som växer i våtmarker. Måntårar ger Ob1T6 poäng Smärta vid åtta tillfällen med en timmes mellanrum.

Ormgift: (Öppna sår) se Monster & varelser sidan 20.

Spindelgift: (Öppna sår) se Monster & varelser sidan 27.

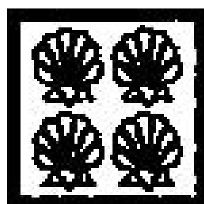
Thaars blod: (Öppna sår (Ob3T6); Hälleberg, sommar (Ob3T6); 20 silver). Thaars blod är ett gift vars huvudingrediens är den svarta spikklubbeörten. Giftet verkar bedövande och används främst av tiraker för jakt eller i strid. Symptomen är slöhet och orkeslöshet, liksom temporära synbortfall. Giftet ger Ob2T6 poäng Långtidsutmattning vid tre tillfällen med en halvtimmes mellanrum.

Tusenårssömn: (Förtäring (Ob5T6); Unik för Sunari (Ob5T6); 400 silver). En sötsmakande blomma som ger Ob3T6 poäng Långtidsutmattning vid tio tillfällen med en minuts mellanrum.

Varbivax: (Inandning (Ob4T6); Från varbin; 15 silver). En svärm av varbin bränns inne i sin kupa. Vaxet som rinner ut tappas på flaska och används sedan för att till exempel impregneras i rökelse och stöpas till ljus. Den sövande röken från vaxet ger Ob4T6 poäng långtidsutmattning per påbörjad minut av inandning. Giftet är Lätt (Ob2T6) att upptäcka.

KAPITEL TRETTON

ÄGODELAR



Krämaren Radoreban granskade det främmande myntet kritiskt med vänster öga stängt och med det högra kraftigt uppspärrat. Det såg ut att vara av guld, men formen var fyrkantig och myntet hade ett hål i mitten. Dessutom fanns ingen text som angav valören, endast en bild av ett lejon med uppspärrat gap på ena sidan och en otydlig bild av kejsar Drarago på den andra. Att det var Drarago syntes tydligt på den kraftiga näsan och den höga pannan, men myntet torde då vara flera hundra år gammalt.

Radoreban tittade lömskt på den unga äventyrare som traskat in i hans vapenhandel. Det var en pojkspoling som trodde sig vara krigare men som fortfarande hade fjun på överläppen. Han hade ivrigt pekat på ett magnifikt bredsvärd som var upphängt bakom disken. Radoreban tog myntet försiktigt mellan tänderna och bet till. Inte allt för hårt dock, ty en gång hade två tänder spruckit för ett förfalskat silvermynts skull. Det smakar som guld, tänkte han, och det känns som guld. ”Tyvärr, ärade kund, men ditt mynt räcker inte till det bredsvärdet, men jag kanske kan intressera dig för ett ypperligt kortsvärd smitt av självaste mäster Skalin.” Pojken såg lite snopen ut men fick hålla i kortsvärdet. ”Lägg märke till de vackra dekorationerna längs bladet”. Svärdet hade något som liknade grova repor inristade längs med klingan. ”Otroligt”, sa pojken, betalade med sitt mynt och gick strålande glad ut ur butiken.

Radoreban darrade lite av upphetsning. Det var inget vanligt guldmynt han hade fått tag i, utan ett mycket sällsynt sådant som en samlare säkert skulle betala mycket för. Dessutom var kortsvärdet smitt av Skalin när denne var en ung lärling för mer en fyrtio år sedan, och ingen tidigare hade velat köpa svärdet.

PENGAR & MYNT

De flesta länder har inhemska mynt som alltid går att använda som betalningsmedel, men i många fall godtages dessutom utländska guld och silvermynt – eventuellt kan dessa utländska mynt värderas något lägre. Det viktiga är hur mycket ädelmetall myntet innehåller. Ett pund guld lika mycket värt som 20 pund silver. Detta förhållande kan dock variera om den lokala tillgången på någon av metallerna är onormalt hög alternativt låg.

Betalningsmedel

De flesta riken och faktiskt många städer präglar egna mynt som betalningsmedel inom de egna gränserna. I praktiken sprids dessa mynt ibland långt utanför gränserna och dess värde beror då mer på metallen i myntet än vad som står präglat på dem. Mynt är relativt enkla att göra och likaså förfalskningar. Det finns ofta speciella mynthandlare som kan värdera, köpa eller sälja främmande mynt till en smärre kostnad. Genom att väga mynten, känna på dess tuggmotstånd och se på själva metallglansen kan en skicklig mynthandlare avgöra om myntet är falskt eller ej.

Mynt	Ursprung	Metall	Silver
Guldlibra	Jargien, Drunok	22,7 g guld	240
Solida	Jargien, Drunok	1,9 g guld	20
Denar	Jargien, Drunok	1,9 g silver	1
Cupra	Jargien, Drunok	0,7 g koppar	1/10
Guldmark	Asharien, Soldarn	15 g guld	160
Gulden	Asharien, Soldarn	11 g silver	6
Silverdaler	Asharien, Soldarn	1,9 g silver	1
Koppar	Asharien, Soldarn	0,7 g koppar	1/10
Thaler	Västmark	1,9 g silver	1
Guldkrona	Dvärgamynt	34 g guld	360
Silverlod	Dvärgamynt	14 g silver	7,5
Dukat	Cirefaliskt mynt	15,1 g guld	160
Florin	Cirefaliskt mynt	11,4 g silver	6
Dinar	Cirefaliskt mynt	1,9 g silver	1
Skilling	Adasiermynt	1,1 g guld	12
Penning	Adasiermynt	1,9 g silver	1
Drakma	Övärlden	1,9 g silver	1
Gulddirham	Mûhad, Momolan	6 g guld	66
Silverdirham	Mûhad, Momolan	3,8 g silver	2
Koppardirham	Mûhad, Momolan	0,4 g koppar	2/33
Narin	Kamor *	18,9 g silver	10
Olom	Kamor *	1,9 g silver	1
Sunuvai	Alver	10 g siluna	2
Järnstång	Alver i Alarinn	10 g järn	1/2
Khali	Thalamur	1,4 g guld	15
Sekha	Thalamur	1,4 g silver	3/4
Remerier	Consaber	24 g guld	252
Nakon	Consaber	1,1 g guld	12
Cador	Consaber	7,6 g silver	4
Silver	Consaber	1,9 g silver	1
Kvarting	Consaber	0,5 g silver	1/4
Kulg	Tirakiskt mynt	15,1 g guld	160
Drock	Tirakiskt mynt	11,4 g silver	6
Trugg	Tirakiskt mynt	1,9 g silver	1
Bakla	Tirakiskt mynt	454 g brons	68

* Inga mynt präglas, alla mynt som är i omlopp härstammar från det försvunna riket Radh-Kamra.

Tabell 13-1: Sammanställning över vanliga och ovanliga mynt.

Det vanliga silvermyntet

Den jargiska silverdenaren är ett slags standardmynt som accepteras över stora delar av världen. Det är ett litet silvermynt innehållande ungefär 1,9 gram (en tvåhundrafyrtiondels pund) silver uppblandat med mindre ädla metaller, så att de normala silvermynten brukar vara omkring en halv tum i diameter, beroende på silvrets renhet och myntets tjocklek. Ju renare silver, desto mindre mynt. Denaren förkortas 'd' i det jargiska kejsardömet. I Eons regler används dock beteckning 'silver' för att beskriva alla olika silvermynt med samma vikt som den jargiska denaren.

Det finns en lång rad mynt från andra länder som har samma vikt och som kan användas istället för denaren, exempelvis den ashariska och soldiska silverdalern, den västmarkiska thalern, den meloriska dinaren, den kamorianska olomen, den sabriska silvern, drakman från övärlden och det tirakiska truggmyntet från Takalorr.

Guldmynt

Observera att det inte finns något standardmynt bland guldmynten. En jargisk solida motsvarar exempelvis 20 denarer, medan det går 12 silver på en sabrisk nakon. I Asharien och Soldarn går det hela 160 silverdaler på en guldmark. Rent viktmässigt är guld värt 20 gånger så mycker som silver. Detta förhållande kan dock variera om den lokala tillgången på någon av metallerna är onormalt hög alternativt låg.

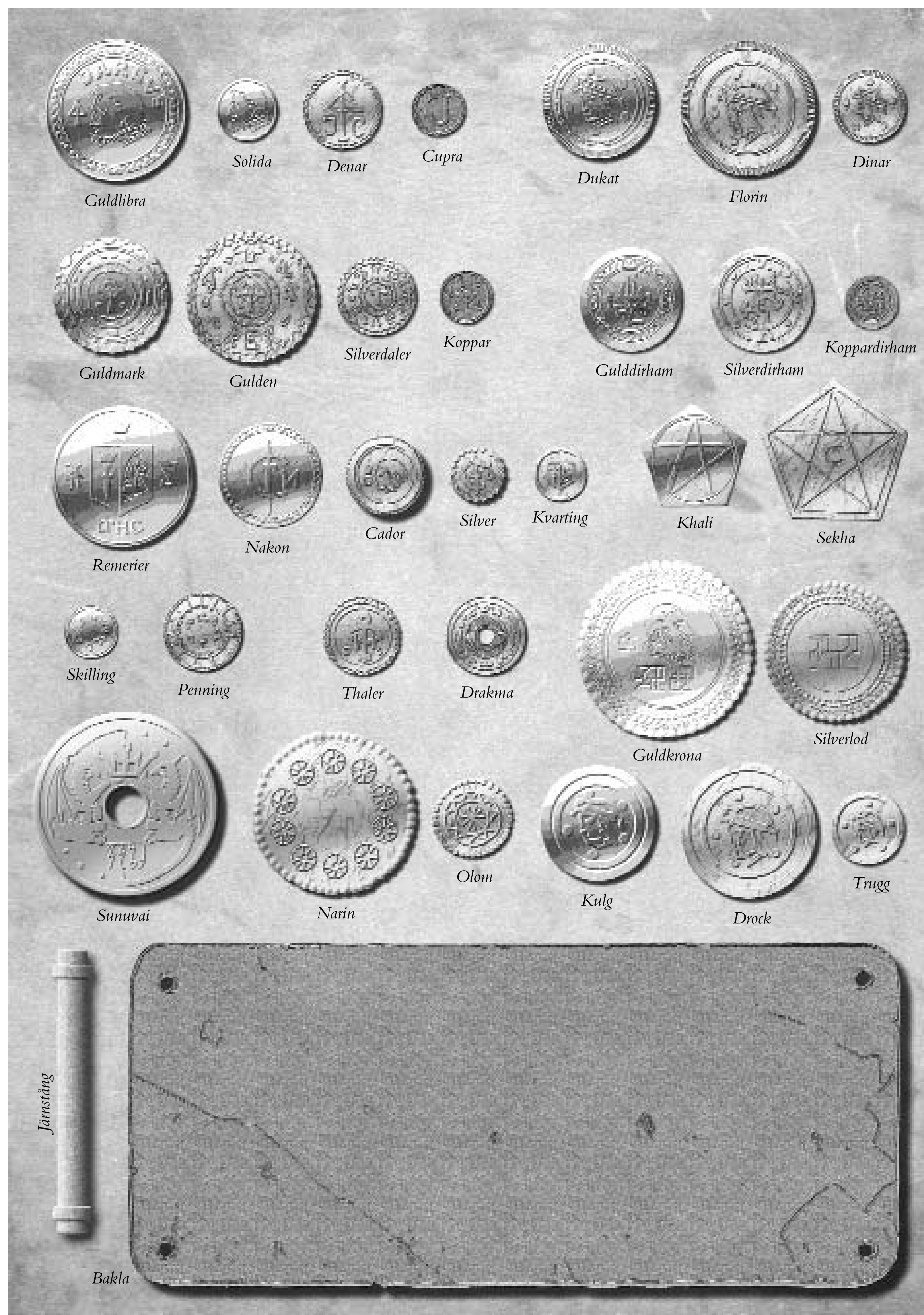
Vanliga mynt i mundana

I tabell 13-1 ges en sammanfattning av de vanligaste myntslagen som förekommer i Mundana. I tabellen anges vilken metall myntet är tillverkat i och hur mycket det väger. Det finns också en kolumn som visar dess värde i silvermynt (denna kolumn har rubriken 'Silver').

Räkneenheter

I många länder används diverse olika ekonomiska räkneenheter för pengar som inte har någon direkt motsvarighet bland mynten. Vanligen rör det sig om viktsenheter som avser en viss mängd silver. Det bästa exemplet på denna enhet är 'pundet' som motsvarar värdet av ett pund silver (motsvarar 240 silvermynt). I det jargiska kejsardömet kallas dock enheten libra och förkortas "lb" och anges med symbolen "£".

Det finns också en del ekonomiska räkneenheter som inte bygger på silvervikt. Den viktigaste bland dessa är enheten 'mark' som motsvarar 160 silver. Enheten är vanligast i Consaber och anses vara det nominella värdet av 8 tunnland jordbruksmark (dock är det nästa alltid många gånger dyrare att köpa jordbruksland).


Guldlibra
Solida
Denar
Cupra
Dukat
Florin
Dinar
Guldmark
Gulden
Silverdaler
Koppar
Gulddirham
Silverdirham
Koppardirham
Remerier
Nakon
Cador
Silver
Kvarting
Khali
Sekha
Skilling
Penning
Thaler
Drakma
Guldkrona
Silverlod
Sunuvai
Narin
Olom
Kulg
Drock
Trugg
Järnstång
Bakla

Byteshandel

I primitiva kulturer är byteshandel det vanligaste sättet att handla. Detta betyder att om man har ett ovanligt föremål (exempelvis ett svärd) kan man byta till sig mycket stora mängder av vanligare saker (exempelvis spädgrisar). Det man får över kan man byta bort mot något annat. Nackdelen med byteshandel är att båda parter måste vara intresserade av varandras varor.

Ädelmetall

Näst efter mynt och värdepapper är ädla metaller det enklaste betalningssättet. Många bär smycken som vid behov kan användas som betalningsmedel. Exempelvis är det vanligt att pirater och sjömän brukar ha tjocka guldörhängen som livförsäkring om de hamnar i sjön. Istället för att drunkna på grund av tunga silvermynt har det tillräckligt med guld att klara sig om de överlever ett eventuellt skeppsbrott.

I vissa riken bär folk tjocka armband av silver som ser ut som ringlande ormar. Närhelst ägaren behöver köpa något kan ägaren kapa en liten bit och väga hur mycket det är värt. En annan liknande metod är att ha plåt eller tråd av ädel metall som vid behov kan klippas eller brytas till lämplig vikt. Det väsentliga är metallens renhet och dess vikt. I primitiva områden är det vanligt förekommande att man klipper sönder vanliga mynt från mer civiliserade områden för att kunna få en viss vikt av silver (eller guld). I tabell 13-2 anges värdet för de vanligaste metallerna.

För att väga ädla metaller används ofta balansvågar som består av två vågskålar.

Metall	Pris per kg
Bly	20 silver
Tenn	30 silver
Järn	50 silver
Koppar	150 silver
Brons*	150 silver
Siluna**	200 silver
Somdia***	250 silver
Mangenat***	300 silver
Kvicksilver	400 silver
Silver	529 silver
Guld	10580 silver

* Brons består av nio tiondelar koppar och en tiondel ten.
** Alvmetall
*** Dvärgametall

Tabell 13-2: Värdet på de vanligaste metallerna.

Värdepapper

Sedlar är tämligen sällsynta, men kejsar Jargus har gett ut några hundratal sedlar som bär hans graverade porträtt och är egenhändigt signerade. Kejsaren själv garanterar dessa sedlar till ett värde av 100.000 kejserliga guldsolidor.

Ett mer avancerat sätt att handskas med pengar är bankväxlar där man köper ett bevis på att man deponerat en viss summa på banken. Bankväxeln kan överlåtas eller eventuellt inlösas hos en annan bank som har nära kontakt med den bank som utfärdade bankväxeln. Observera att banker bara finns i större städer. Fördelen med bankväxlar är att man kan resa utan att tyngas av fyllda börsar – risken att bli av med pengarna vid ett rån minskar också. En bankväxel kan bara lösas ut av den som satte in pengarna eller av en person som har en signerad och bevittnad fullmakt eller annan form av överlåtelsedokument. Nackdelen är att banken alltid tar en avgift för sina tjänster. Dessutom finns det alltid en risk att den utfärdande banken blir bankrutt och upphör – vilket leder till att bankväxeln blir värdelös.

På många håll förekommer skuldebrev. När någon vill låna pengar måste låntagaren skriva på ett skuldebrev som långivaren sedan har kvar som bevis på lånet. Den som lånar ut pengarna kan senare kräva tillbaka sina pengar. Ofta specificeras ett förfallodatum i skuldebrevet som anger det tidigaste datum som långivaren får kräva tillbaka sina pengar. Det finns två typer av skuldebrev, löpande och enkla. Det enkla skuldebrevet binder bara utlånaren och låntagaren. För att överlåta ett enkelt skuldebrev krävs fullmakt eller överlåtelsedokument på samma sätt som för bankväxlar. Det löpande skuldebrevet kan utlånaren 'sälja' vidare till en tredje man utan att fråga låntagaren eller utan krav på någon form av överlåtelsehandlingar. Köparen av skuldebrevet får då samma rätt till tillbakabetalandet av lånet som utlånaren tidigare hade. Hittar en äventyrare ett löpande skuldebrev kan han lösa in det.

Ädelstenar

Ädla stenar är svårare att omsätta direkt i pengar, särskilt som en erfaren värderare krävs för att uppskatta hur pass kostbara stenarna är. I tabell 13-3, 13-4 och 13-5 ges priser för några vanliga typer av ädelstenar.

Ädelsten	Grundpris*
Diamant	100 silver
Rubin	50 silver
Topas	40 silver
Smaragd	30 silver
Safir	20 silver
Opal	10 silver
Bärnsten	1 silver

* Multiplicera ihop grundpriset med multipeln som erhålles från ädelstenens vikt (en karat motsvarar 0,2 gram).

Tabell 13-3: Grundvärde för några av de vanligaste ädelstenarna.

Vikt i karat (0,2 g)	Modifikation*
0,5	× 0,25
1	× 1
2	× 4
3	× 9
4	× 16
5	× 25
6	× 36
10	× 100

* För att få fram modifikationen kan man också kvadrera vikten (multiplicera vikten med sig själv en gång).

Tabell 13-4: Värdemodifikation beroende på vikt.

Övrigt	Modifikation
Slipad	× 2
Missfärgad	× 0,5
Inneslutningar	× 0,5

Tabell 13-5: Värdemodifikation beroende på övriga faktorer.

MÅTT & ENHETER

De mått och enheter som används för att beskriva längd, yta, vikt och volym i reglerna är moderna SI-enheter. Dessa enheter är lätta att förstå för en modern människa, men naturligtvis förekommer de inte i Mundana utan bara som speltekniska värden. De enheter som används i Mundana bygger på gamla traditioner och kan därför variera något från plats till plats. I avlägsna delar av Mundana används ofta helt andra enheter.

Måttstocken

Den exakta måttstocken är till för de som vill ha precisa mått, som till exempel dvärgar, snikna handelsmän, matematiker och trollkarlar – samt spelare som är extremt petiga. I tabell 13-6 sammanfattas de olika enheterna.

Storhet	Mäts i enheten
Längd	tum, fot, aln, fjärdingsväg, dagsmarscher.
Yta	tunnland, mark.
Vikt	lod, pund, lispund, centner.
Volym	jungfru, kvarter, sejdel, stop, kanna, tunna...

Tabell 13-6: Sammanfattning av de olika enheterna.

Längd mäts med grundenheten tum. En tum i Mundana motsvarar drygt 2,5 centimeter. Det går tolv tum på en fot och två fot på en aln. En fjärdingsväg är 2672 meter och det går fyra fjärdingsvägar på en mil. I civiliserade områden brukar det finnas minst en gästgivaregård per mil. Om vägen är i gott skick hinner man 16 fjärdingsvägar på en dagsmarsch eller drygt fyra och en kvarts mil per 12 timmars marsch. Fot brukar ibland förkortas med en enkelfnutt (') och tum förkortas med en dubbelfnutt ("). Se tabell 13-7 för en sammanfattning av de olika enheterna för längd.

Längd	Förhållande
Tum (")	1 tum = 2,54 cm.
Fot (')	1 fot = 12 tum = 30,48 cm.
Aln	1 aln = 2 fot = 24 tum = 60,96 cm.
Fjärdingsväg	1 fjärdingsväg = 6000 fot = 2672 meter.
Mil	1 mil = 4 fjärdingsvägar = 10688 meter.
Dagsmarsch	1 dagsmarsch = 16 fjärdingsvägar = 42,8 km.

Tabell 13-7: Enheter för längd.

Viktens grundenhet är pund. Ibland används även enheten skålpund, vilken är densamma. Ett pund motsvarar 454 gram. Det går 32 lod på ett pund. Det går 20 pund på en lispund och 100 pund på en centner. Ett pund förkortas 'lb' från ordet 'libra' vilket betyder våg på jargiska. Valutaenheten 'pund' används på vissa håll i Mundana och var från början värdet av ett pund silver. Se tabell 13-8 för en sammanfattning av de olika viktsenheterna.

Vikt	Förhållande
Lod	1 lod = 14,19 g.
Pund*	1 pund = 32 lod = 0,454 kg.
Lispund	1 lispund = 20 pund = 9,08 kg.
Centner	1 centner = 100 pund = 45,4 kg.

* I Jargien kallas denna viktenhet även Libra, därav förkortningen lb. På många andra håll kallas den även skålpund.

Tabell 13-8: Enheter för vikt.

Ett stop används som grundenhet för volym. Ett kvarter är en fjärdedels stop och en jungfru en sextondels stop. Det går två kannor på ett stop. En tunna motsvarar 48 kannor eller 96 stop. I tabell 13-9 sammanfattas de olika volymenheterna.

Volym	Symbol	Förhållande
Jungfru		1 jungfru = 8,18 centiliter.
Kvarter		1 kvarter = 4 jungfrur = 3,28 deciliter
Sejdel		1 sejdel = 2 kvarter = 6,56 deciliter
Stop		1 stop = 4 kvarter = 1,31 liter.
Kanna		1 kanna = 2 stop = 2,62 liter.
Tunna		1 tunna = 48 kannor = 125,6 liter.

Tabell 13-9: Enheter för volym. Fler mått finns i Sjöfarare & pirater.

Yta mäts som regel med enheterna tunnland och mark. I tabell 13-10 sammanfattas de olika ytenheterna.

Yta	Förhållande
Tunnland	1 tunnland = 1/2 hektar.
Mark	1 mark = 8 tunnland = 4 hektar.

Tabell 13-10: Enheter för yta.

Tid

Inte ens tid mäts som vi är vana vid. En dag delas inte in i timmar utan i vakter. En vakt är fyra timmar lång, och det går sex vakter på ett dygn. Dessutom går det åtta glas på en vakt, där varje glas är en halvtimme. Termen glas kommer av timglaset som vrids ett helt varv på en timme. Från det att man har vänt glaset tills det att det har runnit ut har det gått en halv timme. Att slå glas görs genom att slå antalet glas i vakten på en klocka. Glasen paras, så slår man fem glas låter det ”dong-dong dong-dong dong”.

Vakterna har olika namn. Se tabell 13-11 för en sammanfattning av de olika vakterna.

Minuter och sekunder används inte annat än av astrologer och matematiker. Minut betyder 'liten' och motsvarar som bekant en sextiondel.

Vakternas namn	Vaktens tid*
Första vakten	kl. 20-24
Hundvakten	kl. 00-04
Dagvakten	kl. 04-08
Förmiddagsvakten	kl. 08-12
Middagsvakten	kl. 12-16
Eftermiddagsvakten**	kl. 16-20

* Detta är ungefärlig tid, utgående från att solen går ner klockan 8 på kvällen.
** Eftermiddagsvakten brukar ibland delas in i första och andra plattvakten, som inträffar 16-18 respektive 18-20.

Tabell 13-11: De olika vakterna och deras namn.

PRISLISTOR

Rollpersonens behov av utrustning är ofta ganska stort. För att tillgodose detta behov finns utförliga prislistor i detta avsnitt. I prislistorna finns exempelvis sådana saker som utrustning, husdjur, kost, logi och tjänster. Varje typ har sin egen tabell för att det skall vara lätt att hitta. Observera att vissa tabeller är sorterade i bokstavsordning, medan andra är sorterade efter typ. Observera vidare att tabellerna inte är numrerade.

MÅLTIDER (UTAN DRYCK)	PRIS
Enkel måltid	1 silver
Mättande måltid	2 silver
Välsmakande måltid	5 silver
Festmåltid	10 silver

PROVIANT	VIKT	PRIS
Färdkost, enkel, 1 dag	0,8 kg	1 silver
Torrskaffning, 1dag	0,5 kg	1 silver
Fältproviant, 1 dag	1,0 kg	2 silver
Färdkost, extra hållbar, 1 dag	1,2 kg	4 silver
Hö med havre (1 dag för häst)	8,0 kg	1 silver

DRYCK*	VIKT	PRIS
Kagge svagöl (+6/kärl)	12,5 kg	10 silver
Kagge missleöl (+8/kärl)	12,5 kg	15 silver
Kagge vanligt öl (+10/kärl)	12,5 kg	15 silver
Kagge mjöd (+12/kärl)	12,5 kg	30 silver
Kagge kvasr (+16/kärl)	12,5 kg	50 silver
Butelj med svagt vin (+4/kärl)	2,1 kg	12 silver
Butej med vanligt vin (+5/kärl)	2,1 kg	13 silver
Butelj med starkvin (+8/kärl)	2,1 kg	17 silver
Butelj med portvin (+9/kärl)	2,1 kg	19 silver
Butelj med cimanivin (+4/kärl)	2,1 kg	22 silver
Kruka med svagt vin (+12/kärl)	8,0 kg	10 silver
Kruka med vanligt vin (+20/kärl)	8,0 kg	15 silver
Kruka med starkvin (+32/kärl)	8,0 kg	30 silver
Kruka med portvin (+37/kärl)	8,0 kg	40 silver
Kruka med cimanivin (+16/kärl)	8,0 kg	50 silver
Krus brännvin (+62/kärl)	2,0 kg	14 silver
Krus plammbrännvin (+75/kärl)	2,0 kg	26 silver
Krus svarta draken (+100/kärl)	2,0 kg	38 silver
Butelj brännvin (+62/kärl)	2,0 kg	22 silver
Butelj plammbrännvin (+75/kärl)	2,0 kg	34 silver
Butelj svarta draken (+100/kärl)	2,0 kg	46 silver

*Observera att behållaren är inräknad i priset. 1 kagge (liten trätunna) = 8 stop ≈ 10,5 liter, 1 krus (lerkrus) = 1 stop ≈ 1,3 liter, 1 butelj (glasflaska) = 1 stop ≈ 1,3 liter, 1 kruka (lerkruka) = 4 stop ≈ 5 liter. Plusvärdet inom parentes avser berusning i form av långtidsutmattning per kärl.

HUSGERÅD	VIKT	PRIS
Dryckeshorn	0,5 kg	3 silver
Gryta, järn	0,7 kg	40 silver
Kaffepanna, koppar	0,3 kg	75 silver
Kastrull, järn	0,5 kg	30 silver
Kastrull, koppar	0,3 kg	60 silver
Kittel, järn	0,9 kg	50 silver
Matkniv	-	10 silver
Mugg, tenn	0,3 kg	12 silver
Mugg, trä	0,3 kg	2 silver

HUSGERÅD (fortsättning)	VIKT	PRIS
Mugg, keramik	0,5 kg	3 silver
Plåtskål	0,1 kg	5 silver
Sked, metall	–	3 silver
Sked, trä	–	1 silver
Skål, keramik	0,5 kg	2 silver
Skål, trä	0,3 kg	1 silver
Stekpanna, järn	0,6 kg	35 silver
Tallrik, tenn	0,2 kg	10 silver
Tallrik, trä	0,2 kg	1 silver
Vinglas	0,2 kg	8 silver

FÖRVARING	VIKT	PRIS
Amfora, keramik (125 liter)	12,0 kg	16 silver
Axelväska, tyg	0,3 kg	10 silver
Butelj, glas (1 stop ≈ 1,3 liter)	0,8 kg	10 silver
Bältespung	0,2 kg	4 silver
Dokumentkavel, vattentät	0,2 kg	8 silver
Dosa, försilvrad	0,1 kg	40 silver
Dosa, tenn	0,1 kg	10 silver
Fickplunta, tenn	0,1 kg	20 silver
Flaska, glas (1 jungfru ≈ 8 cl)	0,1 kg	3 silver
Flaska, glas (1 kvarter ≈ 3 dl)	0,3 kg	5 silver
Hink, trä (10 liter)	2,5 kg	3 silver
Kagge, trä (8 stop ≈ 10,5 liter)	2,0 kg	3 silver
Kartfodral, tyg	0,1 kg	4 silver
Kista, liten	15,0 kg	15 silver
Kista, stor	60,0 kg	30 silver
Korg, liten	0,8 kg	1 silver
Korg, stor	1,5 kg	2 silver
Krus, keramik (1 stop ≈ 1,3 liter)	0,8 kg	2 silver
Låda, trä	2,0 kg	4 silver



FÖRVARING (fortsättning)	VIKT	PRIS
Låda, vattentät	2,0 kg	8 silver
Penningpung	0,1 kg	5 silver
Remväska, läder	0,9 kg	15 silver
Ryggsäck, linne	1,0 kg	20 silver
Sadelväska	2,0 kg	25 silver
Skrin, metall	1,0 kg	20 silver
Säck, juteväv, stor	0,8 kg	1 silver
Säck, linne, liten	0,4 kg	1 silver
Säck, linne, stor	0,8 kg	2 silver
Tobakspung	0,1 kg	5 silver
Tunna, trä (125 liter)	15,0 kg	12 silver
Vattenflaska (1,3 liter)	0,4 kg	3 silver
Vattenskinn (5 liter)	0,8 kg	5 silver
Vattensäck (10 liter)	1,5 kg	6 silver
Vinkruka (4 stop ≈ 5 liter)	3,0 kg	4 silver
Vinlägel (4 stop ≈ 5 liter)	0,8 kg	4 silver

KLÄDER	VIKT	PRIS
Byxor, päls	2,3 kg	45 silver
Bälte, läder	0,1 kg	5 silver
Bältesband, siden	–	20 silver
Bältesspänne, bronsbelagd	0,1 kg	30 silver
Bältesspänne, försilvrat	0,1 kg	70 silver
Dräktsspänne, bronsbelagd	0,1 kg	5 silver
Dräktsspänne, förgyllt	0,1 kg	100 silver
Dräktsspänne, försilvrat	0,1 kg	10 silver
Handskar, siden	0,1 kg	70 silver
Handskar, läder	0,3 kg	8 silver
Hosor, bomull	0,6 kg	40 silver
Hosor, linne	0,7 kg	30 silver
Hosor, ylle	1,0 kg	20 silver
Jacka, läder	2,3 kg	60 silver
Jacka, päls	2,3 kg	45 silver
Jacka, ylle	1,0 kg	20 silver
Kjol, bomull	0,6 kg	40 silver
Kjol, linne	0,7 kg	30 silver
Kjol, siden	0,4 kg	200 silver
Kjol, ylle	1,0 kg	20 silver
Kjortel, ylle	1,0 kg	30 silver
Mantel, siden	0,7 kg	350 silver
Mantel, ylle	1,9 kg	40 silver
Munkkåpa, linne	1,5 kg	80 silver
Munkkåpa, ylle	2,1 kg	60 silver
Pantalonger, bomull	0,3 kg	40 silver
Pantalonger, linne	0,8 kg	30 silver
Pantalonger, siden	0,4 kg	200 silver
Rock, päls	4,5 kg	40 silver
Rock, ylle	2,0 kg	50 silver
Skjorta, bomull	0,3 kg	30 silver
Skjorta, linne	0,4 kg	20 silver
Skjorta, siden	0,3 kg	150 silver
Toga, bomull	1,5 kg	150 silver
Toga, siden	1,0 kg	500 silver
Tröja, ylle	1,0 kg	20 silver
Tunika, linne	0,9 kg	35 silver
Vantar, päls	0,3 kg	6 silver
Vantar, ylle	0,1 kg	5 silver
Väst, siden	0,2 kg	120 silver
Väst, skinn	1,4 kg	36 silver

HUVUDBONADER	VIKT	PRIS
Halmhatt	0,4 kg	2 silver
Hatt med brätte, ylle	0,4 kg	8 silver
Hatt, filt	0,3 kg	6 silver
Hatt, färgat linne	0,3 kg	6 silver
Hatt, siden	0,1 kg	40 silver
Huva, linne	0,1 kg	4 silver
Huva, läder	0,3 kg	8 silver
Luva, ylle	0,1 kg	5 silver
Mössa, päls	0,3 kg	6 silver
Mössa, ylle	0,1 kg	4 silver
Slokhatt, filt	0,4 kg	8 silver
Slokhatt, läder	0,6 kg	10 silver
Struthätta, ylle	0,2 kg	6 silver
Turban, bomull	0,4 kg	10 silver

SKODON	VIKT	PRIS
Kragstövlar, läder	1,5 kg	36 silver
Kängor	1,5 kg	48 silver
Ridstövlar	1,5 kg	30 silver
Sandaler	0,6 kg	2 silver
Skor, linne	0,2 kg	4 silver
Skor, läder	0,3 kg	8 silver
Stövlar, läder	0,9 kg	24 silver
Stövlar, päls	0,9 kg	18 silver
Träskor	1,9 kg	6 silver

TYG & SKINN	VIKT	PRIS
Ylle, per aln	0,5 kg	5 silver
Linne, per aln	0,3 kg	8 silver
Bomull, per aln	0,2 kg	12 silver
Siden, per aln	0,15 kg	70 silver
Tältduk, vaxad, per aln	0,7 kg	8 silver
Segelduk, per aln	1,0 kg	10 silver
Fårpäls	2,0 kg	5 silver
Getskinn	1,0 kg	8 silver
Kalvhud	3,0 kg	10 silver
Kohud	5,0 kg	10 silver
Björnfäll	6,0 kg	15 silver
Vargpäls	2,5 kg	10 silver

PERSONLIG UTRUSTNING	VIKT	PRIS
Handfat, keramik	1,5 kg	8 silver
Kam, ben	0,1 kg	4 silver
Kam, metall	0,2 kg	16 silver
Klädborste	0,3 kg	2 silver
Kudde, dun	1,5 kg	15 silver
Kudde, tagel	4,0 kg	8 silver
Käpp	0,6 kg	2 silver
Parfym, glasflaska (1 jungfru)	0,1 kg	20 silver
Pipa	0,1 kg	15 silver
Potta, keramik	0,8 kg	4 silver
Radband, glaspärlor	0,1 kg	10 silver
Rakkniv, brons	0,2 kg	20 silver
Spegel, brons	0,5 kg	35 silver
Spegel, försilvrat glas	0,8 kg	90 silver
Spegel, silver	0,5 kg	50 silver
Såpa (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,3 kg	2 silver
Tvål, parfymerad	0,1 kg	10 silver

BELYSNING & ELDDON	VIKT	PRIS
Elddon, bågdrill och träbit	0,3 kg	4 silver
Elddon, flinta och stål	0,2 kg	6 silver
Fackla	0,5 kg	1 silver
Fnöske	–	1 silver
Glödlåda	0,3 kg	2 silver
Lampolja (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,3 kg	2 silver
Lykta	0,5 kg	10 silver
Oljelampa	0,2 kg	5 silver
Vaxljus	0,1 kg	2 silver

SPECIALUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Balansvåg, med vikter	0,5 kg	30 silver
Besman (motviktsvåg)	2,0 kg	20 silver
Förstoringsglas	0,5 kg	250 silver
Hänglås	0,2 kg	60 silver
Jakobsstav	0,5 kg	40 silver
Kikare	1,2 kg	350 silver
Knoplina	2,0 kg	10 silver
Kompass	0,5 kg	400 silver
Kulram	0,4 kg	10 silver
Läsglasögon	0,1 kg	220 silver
Solur	0,3 kg	10 silver
Timglas	0,5 kg	90 silver

LABORATORIEUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Ampull, kvarts jungfru	–	2 silver
Astrolabium	1,5 kg	450 silver
Athenor (Alkemistens ugn)	(murad)	3000 silver
Blåsa	0,1 kg	10 silver
Destilleringsapparat, koppar	2,0 kg	400 silver
Fat, metall	0,2 kg	10 silver
Fyrfat	0,5 kg	20 silver
Fyrglas	1,0 kg	75 silver
Glasrör, eldfast, per fot	–	60 silver
Helix, glasspiral, tre fot	0,1 kg	150 silver
Kleipsydra, vattenklocka	3,0 kg	150 silver
Kolonn, glas	0,2 kg	600 silver
Kolv, eldfast glas	0,1 kg	75silver
Kristallkula	2,0 kg	100 silver
Kvarn, liten	1,0 kg	75 silver
Laboratoriebänk	50 kg	50 silver
Lupp	0,1 kg	300 silver
Mortel, sten	2,0 kg	80 silver
Mätglas, graderat till en jungfru	0,1 kg	10 silver
Pelikan, destillationskolv, glas	0,5 kg	80 silver
Pincett, brons	-	10 silver
Pipett, glas	0,1 kg	35 silver
Prisma, kristall	0,1 kg	100 silver
Provrör, eldfast glas	0,2 kg	50 silver
Skål, porslin	0,5 kg	10 silver
Smältdegel	1,0 kg	30 silver
Smältugn	(murad)	800 silver
Spatel, metall	–	5 silver
Sprit (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,2 kg	50 silver
Spritlampa	0,2 kg	20 silver
Stativ	1,0 kg	60 silver
Tratt, koppar	0,1 kg	15 silver
Tripod, liten	0,6 kg	40 silver

LÄKARUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Amputationssåg	0,5 kg	60 silver
Blodiglar (ett dussin)	0,1 kg	3 silver
Kirurgisk kniv, brons	0,1 kg	40 silver
Koppkniv	0,1 kg	30 silver
Sax, brons	0,1 kg	80 silver
Sårsalva	0,1 kg	8 silver
Tygförband (12 alnar)	0,3 kg	5 silver

SPEL	VIKT	PRIS
Spelkort, till broggin	0,2 kg	8 silver
Tärningar, horn, ett par	0,1 kg	2 silver
Lafotosbräde, med pjäser	0,7 kg	10 silver
Ranchelbräde, med brickor	0,6 kg	4 silver
Tazumbräde, med brickor	0,6 kg	6 silver

VILDMARKSUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Banér, linne, broderat	1,2 kg	75 silver
Banér, siden, broderat	225 kg	225 silver
Filt, ylle	0,8 kg	10 silver
Huggkniv	0,7 kg	80 silver
Hängmatta	1,0 kg	20 silver
Insektsolja	0,1 kg	8 silver
Kanot	22,0 kg	100 silver
Myggnät	0,2 kg	16 silver
Paviljong, två man (exkl. möbler)	25 kg	400 silver
Skidor (med stavar)	8,0 kg	15 silver
Skridskor, benmedar	2,0 kg	10 silver
Snöre (12 alnar)	0,1 kg	1 silver
Snöskor	2,0 kg	20 silver
Sovsäck	2,1 kg	20 silver
Tält, två man	5,0 kg	50 silver
Tält, fyra man	8,0 kg	100 silver
Tält, åtta man	15,0 kg	180 silver
Tält, tjugo man	30,0 kg	320 silver
Tältkamin	12,0 kg	100 silver
Tältsäng	12,0 kg	40 silver
Vandringsstav	1,5 kg	10 silver

KLÄTTERUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Bergskilar	0,3 kg	10 silver
Rep, per meter	0,1 kg	1 silver
Stege (tre meter)	8,0 kg	50 meter
Tross, per meter	0,4 kg	4 silver
Änterhake	1,0 kg	20 silver

FISKEUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Fiskekrokar, metall (ett dussin)	–	6 silver
Fiskenät	3,0 kg	30 silver
Kastnät	1,5 kg	15 silver
Metspö med rev & krok	0,5 kg	3 silver
Håv	0,5 kg	10 silver
Hjuster	1,5 kg	50 silver
Korg, stor	1,5 kg	2 silver
Rev (20 meter)	0,2 kg	2 silver
Kanot	50 kg	100 silver
Roddbåt	100 kg	200 silver
Segelbåt	150 kg	300 silver

JAKTUTRUSTNING	VIKT	PRIS
Björnsax	6,0 kg	180 silver
Jaktbåge	0,9 kg	80 silver
Jaktdolk	0,3 kg	100 silver
Jakthorn	0,5 kg	5 silver
Jaktspjut	3,0 kg	100 silver
Köttkrok	0,7 kg	10 silver
Påk	1,5 kg	5 silver
Rävsax	3,5 kg	120 silver
Slaktkniv	0,2 kg	25 silver
Snaror (ett dussin)	0,1 kg	1 silver

SKRIVDON	VIKT	PRIS
Bladguld, ett ark	–	100 silver
Bladsilver, ett ark	–	10 silver
Bläck, svart (exkl. horn)	–	5 silver
Bläck, rött (exkl. horn)	–	10 silver
Bläck, blått (exkl. horn)	–	20 silver
Bläckhorn	0,1 kg	5 silver
Bok, liten anteckning (24 ark)	0,1 kg	20 silver
Bok, inbunden (48 ark)	0,3 kg	50 silver
Griffeltavla	0,5 kg	5 silver
Gåspenna	–	2 silver
Inbindning, inkl pärmar	0,5 kg	10 silver
Kritor (ett dussin)	0,1 kg	2 silver
Lack, rött	–	2 silver
Läsksvamp	–	2 silver
Läspulpet	22,0 kg	50 silver
Papper (ett ark)	–	1 silver
Pensel, fin	–	2 silver
Pergament, ett ark	–	4 silver
Raderkniv	–	15 silver
Sigillstämpel, guld	–	100 silver
Sigillstämpel, silver	–	50 silver
Vax	0,1 kg	1 silver

MUSIKINSTRUMENT	VIKT	PRIS
Basun	1,5 kg	50 silver
Cymbal	0,5 kg	10 silver
Fiddla	0,7 kg	80 silver
Flöjt	0,1 kg	25 silver
Harpa	8,0 kg	125 silver
Horn	0,5 kg	20 silver
Jakthorn	0,4 kg	5 silver
Krumhorn	0,8 kg	45 silver
Luta	1,2 kg	100 silver
Lyra	0,7 kg	80 silver
Mungiga	–	5 silver
Munspel	0,3 kg	20 silver
Orgel	20,0 kg	400 silver
Panflöjt	0,2 kg	30 silver
Puka	2,0 kg	40 silver
Rankett	1,0 kg	50 silver
Skalmeja	1,2 kg	60 silver
Stridslur	0,7 kg	40 silver
Säckpipa	0,5 kg	80 silver
Trumma	1,0 kg	20 silver
Trumpet	0,6 kg	60 silver
Visselpipa	–	2 silver

VERKTYG	VIKT	PRIS
Blåsbälg	2,0 kg	20 silver
Bryne	0,1 kg	5 silver
Bräckjärn	0,5 kg	15 silver
Dyrkar	0,2 kg	40 silver
Fickkniv	0,1 kg	20 silver
Fil	0,3 kg	50 silver
Färg, blå (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,4 kg	80 silver
Färg, grön (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,4 kg	50 silver
Färg, gul (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,4 kg	20 silver
Färg, guld (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,5 kg	80 silver
Färg, röd (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,5 kg	10 silver
Färg, vit (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,6 kg	20 silver
Hacka	2,0 kg	80 silver
Hammare	0,3 kg	40 silver
Handyxa	1,0 kg	50 silver
Huggkniv	0,7 kg	80 silver
Hyvel	1,5 kg	50 silver
Hästskor (fyra stycken)	0,8 kg	16 silver
Högaffel, trä	1,6 kg	25 silver
Kedja, per aln	1,0 kg	50 silver
Kniv	0,2 kg	25 silver
Kvarnsten	75,0 kg	200 silver
Lie	3,5 kg	120 silver
Nål (ett dussin)	–	6 silver
Pensel, bred	0,1 kg	1 silver
Plog med metallblad	18,0 kg	240 silver
Sax	0,1 kg	80 silver
Skyffel, trä	2,0 kg	30 silver
Slaga	1,7 kg	20 silver
Sliphjul	20 kg	100 silver
Slägga	3,5kg	60 silver
Spade, metall	2,4 kg	50 silver
Spett	4,0 kg	75 silver
Spik (ett dussin)	0,6 kg	2 silver
Ståltråd, per aln	0,05 kg	5 silver
Städ	7,5 kg	400 silver
Svängborr	0,8 kg	80 silver
Såg	3,5 kg	90 silver
Tjära (fyra stop ≈ 5,2 liter)	5,0 kg	10 silver
Tång	0,6 kg	50 silver
Vedyxa	1,9 kg	70 silver
Ässja	(murad)	500 silver

VAPENTILLBEHÖR	VIKT	PRIS
Bryne	0,3 kg	5 silver
Fodral till båge	0,9 kg	5 silver
Fett (1 stop ≈ 1,3 liter)	1,2 kg	3 silver
Honingsläder	0,1 kg	2 silver
Koger, pilar	0,2 kg	4 silver
Koger, skäktor	0,2 kg	4 silver
Knivhölster	0,1 kg	4 silver
Pilar (ett dussin)	0,4 kg	8 silver
Pilspetsar (ett dussin)	0,1 kg	4 silver
Piska	0,7 kg	50 silver
Skäkta (ett dussin)	0,8 kg	12 silver
Sträng, armborst	–	35 silver
Sträng, pilbåge	–	4 silver
Svärdsskida	0,5 kg	20 silver

VAPEN	VIKT	PRIS
Binderakkhammare	5,2 kg	700 silver
Bredyxa	2,2 kg	240 silver
Dolk	0,3 kg	100 silver
Dubbelyxa	3,0 kg	360 silver
Eyrenklyvare	2,7 kg	2 silver
Gûrdersvärd	1,1 kg	480 silver
Handyxa	1,0 kg	50 silver
Hillebard	3,2 kg	275 silver
Huggkniv	0,7 kg	80 silver
Jaktspjut	3,0 kg	100 silver
Jargbila	3,5 kg	280 silver
Klubba	0,6 kg	3 silver
Kniv	0,2 kg	25 silver
Knogjärn	0,1 kg	25 silver
Kortsvärd	0,9 kg	300 silver
Melorsvärd	1,9 kg	3000 silver
Morgonstjärna	2,9 kg	400 silver
Mûhadinsabel	1,1 kg	700 silver
Pik	3,2 kg	220 silver
Påk	1,5 kg	5 silver
Riddarlans	2,3 kg	500 silver
Slagsvärd	1,7 kg	1800 silver
Spjut	2,2 kg	80 silver
Storsvärd	2,8 kg	2500 silver
Storyxa	3,2 kg	750 silver
Stridsgissel	2,1 kg	500 silver
Stridshacka	2,0 kg	350 silver
Stridshammare	2,2 kg	400 silver
Stridsklubba	2,5 kg	300 silver
Stridslans	3,0 kg	200 silver
Stridsslaga	3,3 kg	300 silver
Stridssvärd	1,2 kg	1000 silver
Stridsyxa	2,5 kg	400 silver
Stålhättor	0,1 kg	20 silver
Tirakkrok	2,4 kg	240 silver
Tiraksabel	1,5 kg	960 silver
Tornerlans	2,0 kg	125 silver
Trästav	1,5 kg	10 silver
Vedyxa	1,9 kg	70 silver
Zhandyxa	2,3 kg	300 silver
Zoriánstav	2,0 kg	100 silver

AVSTÅNDSVAPEN	VIKT	PRIS
Bola	0,5 kg	120 silver
Bumerang	0,7 kg	60 silver
Dubbelarmborst	5,1 kg	2250 silver
Frakka	1,2 kg	125 silver
Hornbåge	1,5 kg	1400 silver
Kastklubba	1,0 kg	50 silver
Kastkniv	0,2 kg	100 silver
Kastspjut	0,6 kg	75 silver
Kastyxa	1,3 kg	250 silver
Kortbåge	0,9 kg	80 silver
Långbåge	1,4 kg	600 silver
Lätt armborst	3,2 kg	1200 silver
Pilum	0,8 kg	150 silver
Slunga	0,1 kg	35 silver
Stavslunga	0,7 kg	50 silver
Tungt armborst	5,5 kg	3500 silver

SKÖLDAR	VIKT	PRIS
Bucklare	1,0 kg	40 silver
Bågskyttesköld	6,0 kg	125 silver
Liten rundsköld	1,8 kg	50 silver
Långsköld	4,0 kg	80 silver
Riddarsköld	3,2 kg	100 silver
Stor rundsköld	3,0 kg	75 silver
Välvd sköld	5,0 kg	175 silver

RUSTNINGAR	VIKT	PRIS
Ärmlös jacka i vadderat tyg	1,4 kg	18 silver
Gambesson i vadderat tyg	1,8 kg	36 silver
Vadderade tygbyxor	1,5 kg	30 silver
Ärmlös pälsjacka	2,7 kg	54 silver
Pälsjacka	2,3 kg	45 silver
Pälsbyxor	2,3 kg	45 silver
Ärmlös läderjacka	1,4 kg	36 silver
Läderjacka	2,3 kg	60 silver
Armbågsskydd i läder, par	0,3 kg	8 silver
Läderhandskar	0,3 kg	8 silver
Läderbyxor	2,3 kg	60 silver
Knäskydd i läder, par	0,3 kg	8 silver
Läderstövlar, par	0,9 kg	24 silver
Halsskydd i härdat läder	0,3 kg	12 silver
Harnesk i härdat läder	2,7 kg	108 silver
Armskenor i härdat läder, par	1,2 kg	48 silver
Benskenor i härdat läder, par	3,0 kg	120 silver
Ringläderharnesk	5,4 kg	180 silver
Ringläderskjorta	7,2 kg	240 silver
Armskydd i ringläder, par	3,6 kg	120 silver
Nitläderharnesk	3,6 kg	144 silver
Nitskjorta	4,8 kg	192 silver
Armskydd i nitläder, par	3,6 kg	96 silver
Nitläderbyxor	6,0 kg	240 silver
Krage i fjällpansar	1,7 kg	81 silver
Fjällpansarharnesk	5,0 kg	243 silver
Kort fjällskjorta	7,7 kg	378 silver
Lång fjällskjorta	9,9 kg	378 silver
Lamellpansarharnesk	6,0 kg	384 silver
Armskydd i lamellpansar, par	1,0 kg	64 silver
Ringbrynjeskjorta	7,4 kg	588 silver
Ringbrynjehauberk	12,0 kg	1008 silver
Lösa ärmar i rinbrynja, par	3,2 kg	252 silver
Ringbrynjehandskar, par	1,1 kg	84 silver
Ringbrynjehosor	7,4 kg	588 silver
Paradrustning, komplett	18,4 kg	1984 silver
Armskenor i tunnplåt, par	2,3 kg	248 silver
Plåthandskar i tunnplåt, par	1,2 kg	124 silver
Benskenor i tunnplåt, par	5,8 kg	620 silver
Skor i tunnplåt, par	1,2 kg	124 silver
Halskydd i plåt	0,7 kg	82 silver
Plåtharnesk	6,3 kg	738 silver
Helrustning i plåt, komplett	22,4 kg	2624 silver
Armrör i plåt, par	4,2 kg	492 silver
Armbågsskydd i plåt, par	1,4 kg	164 silver
Benrör i plåt, par	8,4 kg	984 silver
Knäskydd i plåt, par	1,4 kg	164 silver
Armskenor i plåt, par	2,4 kg	320 silver
Benskenor i plåt, par	6,0 kg	800 silver
Tornerrustning, komplett	43,2 kg	4224 silver

HJÄLMAR	VIKT	PRIS
Tyghuva	0,2 kg	4 silver
Pälsmössa	0,3 kg	6 silver
Läderhuva	0,3 kg	8 silver
Ribbhjälm	0,6 kg	24 silver
Ribbhjälm med ansiktsskydd	1,2 kg	48 silver
Ringbrynjehuva	1,6 kg	126 silver
Öppen hjälm	1,4 kg	164 silver
Öppen hjälm, med ansiktskydd	2,1 kg	246 silver
Öppen hjälm, nackskydd	2,1 kg	246 silver
Visirhjälm	2,1 kg	246 silver
Visirhjälm med nackskydd	2,8 kg	328 silver
Tunnhjälm	5,4 kg	528 silver
Tornerhjälm	7,8 kg	848 silver

HUSDJUR & BOSKAP	VIKT	PRIS
Brevduva	0,4 kg	10 silver
Buffel	350 kg	80 silver
Draghäst	850 kg	250 silver
Får	70 kg	20 silver
Galt	150 kg	30 silver
Gås	6 kg	3 silver
Hund, drag	40 kg	50 silver
Hund, jakt	15 kg	60 silver
Hund, spår	35 kg	50 silver
Hund, vakt	45 kg	25 silver
Höna	3 kg	2 silver
Jaktfalk	1 kg	200 silver
Kalv	200 kg	25 silver
Kamel	500 kg	300 silver
Ko	800 kg	50 silver
Kyckling	0,5 kg	1 silver
Mula	350 kg	150 silver
Mulåsna	250 kg	150 silver
Oxe	700 kg	60 silver
Packhäst	400 kg	175 silver
Ponny	300 kg	120 silver
Ridhäst	500 kg	450 silver
Spädgris	10 kg	5 silver
Stridshäst	900 kg	1100 silver
Sugga	100 kg	20 silver
Tjur	1200 kg	150 silver
Tupp	3 kg	3 silver
Åsna	225 kg	100 silver

DJURTILLBEHÖR	VIKT	PRIS
Betsel	0,4 kg	10 silver
Sadelväskor	2,0 kg	20 silver
Piska	0,7 kg	10 silver
Dragok	20 kg	40 silver
Ryktborste	0,3 kg	2 silver
Sadel med stigbyglar	8,0 kg	80 silver
Sporrar	0,2 kg	25 silver
Falkenerarhandske	0,2 kg	25 silver
Hundkoppel	0,1 kg	2 silver
Släde	75 kg	150 silver
Vagn, fyra hjul	300 kg	400 silver
Kärra, två hjul	100 kg	250 silver
Plog	20 kg	200 silver

SPÅDOMSHJÄLPMEDEL	VIKT	PRIS
Kristallkula	2,5 kg	100 silver
Numerologisk tabellsamling	0,5 kg	75 silver
Tarotkort	0,2 kg	20 silver
Astrologiska tabeller	0,5 kg	90 silver
Offerkniv, brons	0,2 kg	100 silver
Polerade benknotor, i påse	0,5 kg	8 silver
Tärningar, ett par	0,1 kg	2 silver

ALKEMISKA PREPARAT	VIKT	PRIS
Alkohol (ett stop)	1,2 kg	50 silver
Ammoniak (ett stop)	1,0 kg	75 silver
Arsenik	1,0 kg	440 silver
Bly	1,0 kg	20 silver
Fett (tolv stop)	14,0 kg	36 silver
Fosfor	1,0 kg	220 silver
Kalisalpeter	1,0 kg	66 silver
Peppar	1,0 kg	400 silver
Tobak	1,0 kg	100 silver
Vitlök	1,0 kg	22 silver

RESOR	PRIS
Färjeavgift (per fot, hov och hjul)	1/2 silver
Fartygsresa (per 10 sjömil)	1 silver
Resvagn (per 10 km)	4 silver

LOGI	PRIS
Värdshus, enkelrum, 1 natt	2 silver
Värdshus, dubbelrum, 1 natt	3 silver
Värdshus, sovsal, 1 natt	1 silver
Gästgivargård, enkelrum, 1 natt	2 silver
Gästgivargård, dubbelrum, 1 natt	3 silver
Gästgivargård, sovsal, 1 natt	1 silver
Ståtligt härbärge, enkelrum, 1 natt	4 silver
Ståtligt härbärge, dubbelrum, 1 natt	6 silver
Kammare, möblerad, per månad	15 silver
Rum, möblerat, per månad	30 silver
Stallplats & foder, 1 natt	3 silver
Stallplats & foder, per månad	60 silver

TJÄNSTER	PRIS
Budbärare, inom stad	1 silver
Budryttare, per mil	2 silver
Lädermakare, reparation	2 silver
Sjukvård, per dag	8 silver
Prostituerad, per tillfälle	5-25 silver
Skrivare, per sida (exkl. material)	5 silver
Skrivare, per dag	7 silver
Smed, sko häst (exkl. hästskor)	3 silver
Muta, rättskipare	400 silver
Muta, stadsvakt	10 silver
Muta, tjänsteman	40 silver
Muta, utkastare	5 silver
Tvagning	1 silver
Tvätt	1 silver
Åkare med vagn, per dag	4 silver
Värmebadhus	2 silver
Översättare, per sida (exkl. material)	10 silver

TILLGÅNG & EFTERFRÅGAN

De två viktigaste faktorerna för att bestämma ett pris på en vara är materialkostnaden och den arbetstid som måste läggas ner för att tillverka varan. Dessa faktorer är redan inräknade i de priser som angivits i utrustningslistorna. Men det finns även andra faktorer som också kan göra så att en varas pris fluktuerar kraftigt. Exempelvis så påverkar den lokala efterfrågan och utbudet varans pris kraftigt. Andra faktorer är om varorna har speciella restriktioner – exempelvis om de är förbjudna eller ransonerade.

Efterfrågan och utbud

Om det finns ett överskott av varor som ingen vill köpa så tenderar priset att sjunka tills tillräckligt många köpare anser priset vara rätt. På motsvarande sätt tenderar priset att stiga om det finns brist på varor i förhållande till efterfrågan. Det är exempelvis inte speciellt troligt att man får speciellt mycket om man vill sälja tre storsvärd i en liten by där det varken finns behov för svärden eller där byinnevånarna har några större mängder mynt. Priset i detta fall kanske bara blir en tiondel av de normala – någon i byn kanske har lite pengar över och tror sig kunna sälja svärden då han skall till den stora staden nästa gång.

Det skall dock sägas att utbudet ofta regleras automatiskt för att passa efterfrågan. Detta kan ske genom prisdumpningar för att bli av med överskottet eller genom att helt enkelt exportera varorna till en annan ort med större efterfrågan.

I tabell 13-12 finns en sammanfattning av de multiplar som kan användas för att förändra priset beroende på speciella förhållanden på marknaden. Det är naturligtvis alltid spelledaren som bestämmer vad som skall gälla.

Reglerna om efterfrågan och utbud är speciellt viktiga att använda då rollpersonerna kommit över stora mängder byte som de vill avyttra. Om de inte tar sig till en större stad så kan det vara svårt att få ut varornas verkliga värde.

Efterfrågan & utbud *	Prisökning
I princip ingen efterfrågan	/ 10
Efterfrågan mycket mindre än utbudet	/ 4
Efterfrågan mindre än utbudet	/ 2
Efterfrågan ungefär lika stor som utbudet	× 1
Efterfrågan större än utbudet	× 2
Efterfrågan mycket större än utbudet	× 3

* Utbudet mäts i relation till hur stor efterfrågan är. Det är upp till spelledaren att bedöma från fall till fall exakt hur marknaden ser ut.

Tabell 13-12: Prisförändring beroende på efterfrågan och utbud.

Prisvariationer för köpegods

Prisvariationer kan också uppkomma om det kostar extra att få fram varorna till det ställe där de skall försäljas. Typiska exempel på sådana prisökningar är då varor importeras från andra länder. Kostnaderna för frakten måste i dessa fall läggas på varans pris för att handelsmannen skall tycka att det är någon idé att överhuvudtaget handla med varorna.

Andra faktorer som kan påverka priset för köpegods är om den efterfrågade varan är olaglig, ransonerad eller begagnad. I tabell 13-13 sammanfattas modifikationerna för köpegods.

Köpegods	Prisökning *
Begagnad vara	/ 2
Importvara från närbelägen ort **	× 2
Importvara från avlägsen ort **	× 4
Ransonerad vara	× 2
Olaglig vara	× 2
Smuggelgods ***	× 2

* Multiplarna är kumulativa – det vill säga flera multiplar kan multipliceras ihop.
** Dessa multiplar används om varan inte tillverkas på den plats där den skall köpas.
*** Smuggelgods är nästan alltid olagliga och importvaror (vilket ger tre multiplar ×2, det vill säga totalt ×8).

Tabell 13-13: Prisförändring beroende på olika situationer vid köp.

Prisvariationer vid försäljning

På samma sätt som priset kan variera vid köp så kan priset även variera vid försäljning. De faktorer som påverkar om man vill sälja en vara kan vara om varan är stulen, olaglig, begagnad eller ransonerad. I tabell 13-14 sammanfattas modifikationerna för säljegods.

Speciellt viktigt är det att använda dessa regler då rollpersonerna kommit över byte på mer eller mindre ärligt sätt, som de sedan försöker avyttra.

Säljegods	Prisökning *
Stulen vara **	/ 10
Olaglig vara **	/ 2
Begagnad vara	/ 2
Ransonerad vara	× 2

* Multiplarna är kumulativa – det vill säga flera multiplar kan multipliceras ihop.
** Dessa multiplar används bara om rollpersonen hittar en person som är villig att ta risken att köpa – exempelvis en hälare.

Tabell 13-14: Prisförändring beroende på olika situationer som uppkomma vid försäljning

Tillgång till mynt

Det flesta personer i Mundana kan inte frambringa stora mängder mynt på kort varsel. Det är ofta vanligt att handel sker genom bytesaffärer eller att betalningen görs upp i efterhand då köparen fått tag på mer kontanter. Observera dock att det bara är betrodda personer som kan få tid på sig att skaffa fram pengar i efterskott. En äventyrare som befinner sig på en främmande ort kan inte räkna med att ha någon större kreditvärdighet. Mer information om betalningsmedel och byteshandel finns på sidan 278.

LÖNER FÖR ANSTÄLLDA

På denna sida tar vi upp ett antal olika yrken och typiska löner för dessa. Om det är brist på arbetskraft så bör man använda reglerna om tillgång och efterfrågan för att variera vilken lön som är aktuell. Att anställa någon är inte bara frågan om att vara villig att betala ett visst pris. Spelledaren bör se till att det blir ett litet miniäventyr i sig att hitta någon som är villig att utföra rollpersonens uppgifter. Dessutom vet man ju aldrig hur pålitlig en anställd kan vara...

Levnadsstandard	per månad	per vecka
Låg	30 silver	7,5 silver
Normal	60 silver	15 silver
Hög	180 silver	45 silver
Mycket hög	300 silver	75 silver
Lyxliv	600 silver	150 silver

Anställda	per månad	per vecka
Herde	24 silver	6 silver
Daglönare	32 silver	8 silver
Bärare	40 silver	10 silver
Boskapsdrivare	40 silver	10 silver
Gycklare	40 silver	10 silver
Skogshuggare	48 silver	12 silver
Jägare	60 silver	15 silver
Sjöman	60 silver	15 silver
Flottist	80 silver	20 silver
Soldat	80 silver	20 silver
Livvakt	160 silver	40 silver
Skrivare	160 silver	40 silver
Stigfinnare	120 silver	30 silver
Veteran	160 silver	40 silver
Forskare	240 silver	60 silver
Bokhållare	240 silver	60 silver
Vapenmästare	240 silver	60 silver

Hantverkare	per månad	per vecka
Bagare	80 silver	20 silver
Bläckmakare	80 silver	20 silver
Bokbindare	120 silver	30 silver
Bryggare	120 silver	30 silver
Brännare	120 silver	30 silver
Byggare	200 silver	50 silver
Bågtillverkare	120 silver	30 silver
Båtbyggare	160 silver	40 silver
Färgare	80 silver	20 silver
Garvare	80 silver	20 silver
Gjutare	160 silver	40 silver
Glasblåsare	200 silver	50 silver
Gobelängvävare	120 silver	30 silver
Graverare	160 silver	40 silver
Grovsmed	120 silver	30 silver
Guldsmed	200 silver	50 silver
Hovslagare	80 silver	20 silver
Instrumentbyggare	120 silver	30 silver
Juvelerare	200 silver	50 silver
Kalligraf	160 silver	40 silver
Kistmakare	80 silver	20 silver
Korgflätare	80 silver	20 silver
Krukmakare	80 silver	20 silver

Hantverkare	per månad	per vecka
Körsnär	160 silver	40 silver
Lagkunnig	160 silver	40 silver
Lampmakare	120 silver	30 silver
Ljusstöpare	80 silver	20 silver
Låssmed	160 silver	40 silver
Lädermakare	80 silver	20 silver
Mattknytare	80 silver	20 silver
Mjölnare	80 silver	20 silver
Murare	80 silver	20 silver
Myntslagare	200 silver	50 silver
Målare	80 silver	20 silver
Nätknytare	80 silver	20 silver
Pergamentmakare	120 silver	30 silver
Piltillverkare	80 silver	20 silver
Repslagare	80 silver	20 silver
Rustningssmed	160 silver	40 silver
Sadelmakare	120 silver	30 silver
Segelmakare	120 silver	30 silver
Skeppsbyggare	200 silver	50 silver
Skomakare	80 silver	20 silver
Skräddare	120 silver	30 silver
Skulptör	80 silver	20 silver
Slaktare	120 silver	30 silver
Snickare	120 silver	30 silver
Spegelmakare	160 silver	40 silver
Stenhuggare	80 silver	20 silver
Timmerman	80 silver	20 silver
Träsnidare	120 silver	30 silver
Tunnbindare	80 silver	20 silver
Vagnbyggare	120 silver	30 silver
Vapensmed	160 silver	40 silver
Vinjäsare	120 silver	30 silver
Vävare	80 silver	20 silver

Anställda på uppdrag	pris/uppdrag*
Gladiator, per strid	100 silver
Gycklare, underhållning en kväll	8 silver
Helare, per påbörjat dygn	12 silver
Kirurg, per operation	24 silver
Kunskapare, per dag	25 silver
Lärd, per timmes rådgivning	5 silver
Lönnmördare, per uppdrag	500 silver
Prisjägare, per uppdrag	100 silver
Sagoberättare, per kväll	10 silver
Skrivare, per sida (exkl. material)	5 silver
Tjuv, per uppdrag	50 silver
Trubadur, per framträdande	1 silver
Vägvisare, per mil	2 silver

* Spelledaren har alltid sista ordet om arvode och tillgänglighet.

FÖREMÅL MED HÖG KVALITET

Alla föremål är inte likadana – olika skapare sätter alltid sin egen prägel på föremålet. Meningen är att dessa reglerna skall vara såpass generella att de kan appliceras på alla typer av föremål, från trämuggar och smycken till vapen och rustningar. Om så önskas kan spelledaren hitta på egna kvalitetsregler för exempelvis hundavel, vagnar, fartyg och så vidare.

Ägodelar med speciella egenskaper

Grundtanken är att man ger ett föremål egenskaper som skiljer det från ett liknande 'standardföremål'. Egenskaperna ger föremålet fördelar, men också nackdelar. Man kan välja en speciell egenskap mot en extra kostnad. Som regel måste man dessutom specialbeställa föremålet hos en hantverkare, vilket kan öka priset enligt reglerna för tillgång och efterfrågan. Det är vidare möjligt att välja ytterligare en egenskap hos ett föremål (som kombineras med den första). Varje speciell egenskap dubblar priset. Väljer man två speciella egenskaper (det maximala) så fyrdubblas följdaktligen priset.

Nedanstående sammanställning utgör typiska exempel på olika speciella egenskaper. Spelledaren uppmanas att hitta på fler.

Seghärdad svärdsklinga: BRYT ökar med två (+2). Nackdel: Huggskada minskar med två (–2).

Välbalanserat svärd: SI förbättras med (±0/+1). Nackdelar: BRYT minskar med ett (-1), Huggskadan minskar med ett (–1).

Höghärdat svärdsklinga: Huggskada ökar med två (+2). Nackdel: BRYT minskar med två (–2).

Lätt svärd: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (–1). Nackdel: BRYT minskar med två (–2)

Tungt svärd: BRYT ökar med två (+2), Huggskada ökar med ett (+1). Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2).

Lätt klubba: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (-1). Nackdelar: BRYT minskar med två (–2), Krosskadan minskar med två (–2).

Extra tung klubba: Krosskadan ökar med tre (+3), BRYT ökar med ett (+1). Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2), SI minskar med (±0/-1).

Välbalanserat spjut: SI ökar med (±0/+1). Nackdelar: BRYT minskar med ett (–1), Stickskada minskar med ett (–1).

Lätt spjut: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (–1). Nackdel: BRYT minskar med två (–2).

Extra tungt spjut: BRYT ökar med ett 8+1), Stickskadan ökar med ett (+1), Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2).

Hårt anspänd båge: Skadan ökar med (+2/+2/+1/1) på de olika räckvidderna, Varje räckvidd ökar med 20%. Nackdel: STYK ökar med tre (+3).

Extra tungt armborst: Skadan ökar med (+2/+2/+1/+1) på de olika räckvidderna, Varje räckvidd ökar med 20%. Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2).

Tjock sköld: BRYT ökar med två (+2). Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med ett (+1).

Lätt sköld: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (–1). Nackdel: BRYT minskar med två (-2).

Tunnsmidd rustning: Vikten minskar med 20%, Nackdelar: BRYT minskar med två (–2), Alla pansarvärdena minskar med (-1/-1/-1).

Tjock rustning: BRYT ökar med två (+2), Pansarvärdena minskar med (+1/+1/+1). Nackdel: Vikten ökar med 20%.

Vikta plåtkanter: Pansarvärdena ökar med (+1/+1/±0). Nackdel: BRYT minskar med ett (–1).

Snabb häst: RÖR ökar med fyra (+4). Nackdelar: STY minskar med sex (–6), VIL ökar med ett (+1).

Stark häst: TÅL ökar med sex (+6), STY ökar med sex (+6). Nackdelar: RÖR minskar med två (–2), Foderbehovet ökar med 1 kg.

Uthållig häst: TÅL ökar med sex (+6). Nackdel: RÖR minskar med sex (–6).

Lydig häst: VIL minskar med tre (–3), AGG minskar med två (–2). Nackdel: PSY minskar med två (–2).

Aggressiv häst: Färdighetsvärdet för Spark ökar med två (+2), AGG ökar med två (+2), Stridsvana ökar med två (+2). Nackdelar: PSY minskar med två (–2), VIL ökar med två (+2).

Hund med gott luktsinne: LUK ökar med tre (+3). Nackdelar: SYN minskar med två (–2), AGG minskar med två (–2).

Hund med god hörsel: HÖR ökar med tre (+3). Nackdelar: SYN minskar med två (–2), AGG minskar med två (–2).

Kampvillig hund: AGG ökar med två (+2), STY ökar med två (+2), Färdighet för Bett ökar med två (+2). Nackdelar: PSY minskar med två (–2), VIL ökar med två (+2).

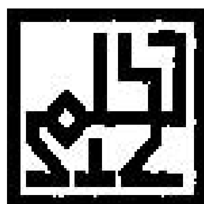
Lydig hund: VIL minskar med fyra (–4), AGG minskar med två (–2). Nackdelar: PSY minskar med två (–2), STY minskar med ett (–1).

Hög kvalitet

Det är möjligt för en skicklig hantverkare att tillverka föremål som har speciella egenskaper, men som saknar en eller flera av deras nackdelar. För varje nackdel som man vill ta bort så måste man dubbla föremålets pris.

Spelledaren bör tänka på att det kräver en mycket skicklig hantverkare för att åstadkomma föremål med hög kvalitet. Ett lämpligt sätt att simulera detta är att höja svårigheten att tillverka föremålet med en nivå (+Ob1T6) för varje nackdel hantverkaren vill plocka bort. Vidare höjs svårigheten med en nivå (+Ob1T6) om man väljer att ha mer än en speciell egenskap hos föremålet.

KAPITEL FJORTON
STRIDSKONSTER



Jac ropade spontant: "Det var vid alla tirakiska pirater den snyggaste finten jag någonsin har sett!" De övriga åskådarnas visslingar och tjoanden underströk Jacs utrop. Baron Tzorcelan nickade tyst och imponerat. Till och med den missmodige Drevegan såg överraskad ut.

Sällskapet hade kommit till Jarla i norra Asharien under gårdagen för att besöka de stora marknaderna som alltid hålls i staden under senvåren.

Tzorcelan och Drevegan hade just stått och ätit utsökt mirun-korv när sjömannen Jac hade påkallat deras uppmärksamhet. De båda ädlingarna hade följt efter den gestikulerande Jac och fått syn på vad det var som Jac var så uppspelt över.

Mitt på Nordtorget fanns en provisorisk arena. Runt arenan var det mängder med folk: bönder, fiskare, en och annan stadsvakt, minst två stormän och mängder av barn. Alla tittade intresserat på spektaklet. I arenans mitt kunde åtminstone de resligare i sällskapet utan problem se en väldig man – minst lika lång som baron Tzorcelan själv.

Mannen var klädd i svart, han hade ett kort svart välansat skägg och i handen svingade han det typiska lätta cirefaliska tvåhandssvärdet. Tzorcelan kände igen mannen, det var den mycket skicklige cirefaliska vapenmästaren och klingbäraren från Marek Pomian; Rhazcom Manziir. Vapenmästaren genomförde en mycket raffinerad och elegant uppvisning framför åskådarna med sitt glittrande svärd.

När uppvisningen var över begav sig Manziir snabbt bort genom folkhopen, åtföljd av hurrarop och applåder.

STRIDSKONSTER

STRIDSKONSTER ÄR MER raffinerade och effektivare sätt att strida och bruka vapen. De flesta individer som är skolade i krigets konst brukar ha någon form av stridskonst som de använder i stället för de vanliga vapenfärdigheterna. I stridskonsterna ingår vanligtvis ett flertal olika tekniker och moment vilka ger utövaren en fördel över en ordinär otränad motståndare, men stridskonsten kan också vara ett nackdel då den vanligtvis är mycket mer specifik och dessutom mer begränsad än de mer generella vapenfärdigheterna.

Vapenfärdigheter kontra stridskonster

I Eon finns det ett antal vapenfärdigheter, exempelvis Svärd eller Yxa, som ger rudimentär kunskap om hur ett vapen används. Rollpersonen har lärt sig själv, tränat på gården hemma eller har blivit tränad av sin far. Vanliga rollpersoner besitter grundchanser i de flesta vapenfärdigheter som exempelvis Svärd, Yxa eller Spjut. De som är mer kunniga i strid, exempelvis soldater eller krigare, har däremot ofta specialiserade stridskonster som har ett snävare användningsområde fast med betydligt högre potential.

Vapenfärdigheterna innefattar inte någon djupare förståelse för eller insikt i hur man verkligen strider på det bästa eller effektivaste sättet, hur man använder sig av speciella tekniker och moment, eller hur man utnyttjar sådant som terräng eller solljus på bästa sätt. Att en rollperson har färdighetschans i Svärd innebär att han kan slåss med sitt vapen, men inte alls till den potential som en verkligt utbildad och vältränad professionell stridsman kan. För att nå över denna ’amatörnivå’ krävs det en rigorös och disciplinerad utbildning av en lärare.

En utbildad stridsman som använder en stridskonst, istället för en vapenfärdighet, har möjlighet att använda speciella tekniker och moment. Med ’tekniker’ avses de specialmanövrer som stridskonsten tillåter. Med ’moment’ avses de vapen som får användas (med vapen avses närstridsvapen, avståndsvapen, naturliga vapen, greppmanövrer och sköldar).

Stridskonstfärdigheten

En stridskonst är en egen färdighet med en färdighetschans. Man bör ’specialisera’ sin stridskonst. Till skillnad från vanliga färdigheter kallas stridskonstens ’specialiseringar’ för *tekniker*. När man blir bättre i en stridskonst så ökar dess färdighetschans, precis som vanligt. För att lära sig de tekniker man inte skaffade sig när rollpersonen skapades måste rollpersonen uppsöka en lärare som besitter stridskonsten och den teknik rollpersonen önskar lära sig.

När man skaffar sig en stridskonst när rollpersonen skapas ökar man dess färdighetschans med enheter, som vanligt. En stridskonst kan aldrig höjas med enheter om inte yrket eller en speciell händelse specifikt så säger. Däremot är det inget som hindrar att vem som helst får höja vapenfärdigheter för valfria enheter. Dessutom skaffas tekniker som finns under stridskonsten, för en kostnad av en enhet per teknik. Observera att man inte får skaffa sig andra tekniker än de som står vid respektive stridskonst.

Exempel:

Palim Jhanner är en ung krigare från Soldarn. Under skapandet av Jhanner visar det sig att Jhanners familj består av vapenmästare och Jhanner får då en chans att lära sig en ovanlig stridskonst för sina valfria enheter. Spelledaren beslutar att Jhanner har fått utbildning hos Talons kungliga stridsakademier.

Jhanner skriver upp färdigheten ’Stridskonst: Talons akademiträning’ på sitt rollformulär. Han väljer sina moment med omsorg; som vapen stridssvärd och som sköld stor rundsköld. Han vill vara så skicklig som möjligt och använder 17 av sina valfria enheter på att höja stridskonstfärdigheten till färdighetschans 15. Dessutom väljer Jhanner ett antal tekniker, nämligen Momentspecialisering: stridssvärd, Momentspecialisering: stor rundsköld, Snabbdragning samt Hugg. Detta bestämmer spelledaren vara det mest naturliga med tanke på Jhanners val av enhandsvapen – stridssvärd. Dessa fyra extra tekniker kostar ytterligare fyra enheter så totalt har Jhanner använt 21 valfria enheter på sin stridskonst.

Spelledaren berättar även för Jhanners spelare att Jhanner kan återkomma till akademierna, om han betalar, för att lära sig de resterande teknikerna senare under sitt liv. Dessutom kan Jhanner få undervisning i färdigheterna Krigsföring, Undvika samt någon av färdigheterna Armborst eller Båge.

Jhanner antecknar på sitt formulär all information så att han inte glömmer bort denna fördelen senare under spelets gång.

Att bli bättre i en stridskonst

Stridkonster saknar alltid grundchans. Det enda sättet, frånsett när rollpersonen skapas, för en nybörjare att lära sig en stridskonst är genom undervisning av en lärare som besitter färdighetschans i stridskonsten.

En stridskonst kan sedan höjas ytterligare med hjälp av erfarenhet eller mer undervisning. Då man uppnått nivå tio (10) i en stridskonst får man även börja träna sin stridskonst.

Observera att studier inte ger någon möjlighet att höja stridskonster. Dessutom går det inte ersätta förbättringsslag med en ny teknik (som man kan göra för att få en specialisering).

Vanliga stridskonster

Vanliga stridskonster är sådana som man får lära sig som yrkesutövande soldat. Man drillas i teknikerna så fort man hamnar i ett professionellt soldatkompani, vare sig det är en garnisonsstyrka eller ett legosoldatskompani. Det enda kravet som ställs på en rollperson för att han ska få lära sig vanliga stridskonster från början är att han har något av yrkena Soldat (på sidan 62) eller Lejd krigare (på sidan 62). Stridskonsten får i dessa fall höjas med hjälp av de enheter som är avsedda för yrkesfärdigheter. Observera att det inte går att köpa stridskonster för valfria enheter.

Ovanliga stridskonster

Ovanliga stridskonster är sådana som lärs ut vid vissa privata stridsakademier och liknande, samt av riddare till sina väpnare. Dessa stridskonster är mer raffinerade och komplexa än de van-



liga stridskonsterna. Då rollpersonen skapas är det endast tillåtet att skaffa ovanliga stridskonster i något av följande tre fall:

1) Rollpersonens familj är vapenmästare (resultat på tabell 2-49 eller 2-53).
2) Rollpersonen får resultatet "24-25 Erkänd som mästare" på händelsetabellen i kombination med en "1-5 Adlig börd" från huvudtabellen.
3) Rollpersonen får "82-83 Studietid" på händelsetabellen och sedan "1-20 Vapenskola" på den tillhörande undertabellen.

Ovanliga stridskonster skaffas alltid för rollpersonens valfria enheter, om något av ovanstående tre kriterier är giltigt.

Stridskonster under spelets gång

När rollpersonen väl skapats så är det möjligt för rollpersonen att lära sig vanliga stridskonster genom att låta sig värvas till ett legoknektskompani eller annan professionell armé. Det kostar inget att utbildas i ett sådant kompani – tvärtom får man ersättning, kost, logi och en uniform.

För att lära sig ovanliga stridskonster krävs det att man hittar en stridsakademi (vilket är ganska enkelt), lyckas bli antagen, samt att man har råd att låta sig utbildas i skolans regi. Typiska avgifter är 100 silver i månaden. Kost och logi ingår inte.

Stridskonstens delar

En stridskonst består av ett flertal olika delar. Dessa är dess namn, tillgänglighet (vanliga eller ovanlig), plats, antagningskrav, moment, besläktade vapenfärdigheter, tekniker, sekundära

Definitioner

Stridskonst: Samlingsnamnet för ett antal olika moment och tekniker som ingår i en speciell stridsutbildning.

Moment: Vilka specifika vapen eller närstridsmanövrer som ingår i stridskonsten.

Teknik: Olika 'specialiseringar' som kan användas tillsammans med momenten som ingår i stridskonsten.

Vapenskola: En institution som lär vanliga stridskonster (för ovanliga stridskonster krävs en stridsakademi).

Stridsakademi: En speciell 'stridsskola' som lär ut både vanliga och ovanliga stridskonster.

Mall för stridskonster

Det finns hundratals vapenskolor och stridsakademier som lär ut stridskonster runt om i Mundana. På sidan 292 finns ett antal typiska stridskonster beskrivna. Följande mall används för att beskriva dem:

Namn: Vad stridskonsten, vapenskolan eller stridsakademien kallas. Efter namnet anges också om skolan är klassad som vanlig eller ovanlig.

Antagningskrav: Vad som krävs för att bli antagen. Det kan vara saker som rang, ras, kön, krav på attribut eller vissa test som måste klaras av. Även betalning tas upp här.

Moment: Vilka specifika vapen eller närstridsmanövrer som ingår i stridskonsten som lärs ut. En rollperson använder sin färdighetschans i stridskonsten för att bruka dessa vapen eller manövrer (inte den vanliga vapenfärdigheten). Svårigheten för att genomföra de olika anfallen anges inom parentes.

Besläktade vapenfärdigheter: Vilka vapenfärdigheter som stridskonstens färdighetschans kan appliceras på med en nivå svårighetsökning (+Ob1T6).

Tekniker: Vilka tekniker som ingår. En rollpersonen kan aldrig använda en stridskonststekniker på några andra vapen än de som står under rubriken 'Moment' – det vill säga att det exempelvis är omöjligt att applicera teknikerna på de vapen som rollpersonen kan använda under rubriken 'Besläktade vapenfärdigheter'.

Sekundära färdigheter: Vilka övriga färdigheter som skolan anser värda att lära och som skolan kan lära ut. Så länge som man befinner sig i skolan har man en lärare i dessa ämnen. Skolan fungerar som en lärare när det gäller undervisning. Observera att stridskonstfärdigheten inte ger någon extra förmåga att använda dessa färdigheter. Detta är bara viktigt att hålla i åtanke när rollpersonen är ute och äventyrar, inte när den skapas.

Beskrivning: En text som beskriver vapenskolan, stridskonsterna, filosofin bakom, kända personer som har blivit utbildade eller var skolan finns geografiskt.

färdigheter samt en beskrivning. Dessa delar kan te sig många, men är egentligen rättframma och inte speciellt komplicerade att hålla reda på.

Moment

Moment är de vapen som ingår i stridskonsten. Till skillnad från vapenfärdigheter, där varje färdighet oftast består av en hel drös med olika specifika vapen så är moment just en specifik vapentyp, till exempel stridssvärdet eller kortbågen, inte svärd eller bågar i allmänhet.

Teknikerna

Teknikerna fungerar precis som en vanlig specialisering hos normala färdigheter. Teknikerna kostar normalt en enhet att köpa när man skapar rollpersonen. Skillnaden är att de inte ger en nivå högre (+1) i färdighetschans på stridskonsten. Så fort rollpersonen har skaffat sig tekniken kan den användas tillsammans med de moment som ingår i den aktuella stridskonsten. Har rollpersonen inte tekniken kan den naturligtvis inte användas (en rollperson kan alltså inte göra en hög spark utan att skaffa tekniken Hög spark).

Tekniker kan följaktligen inte användas tillsammans med stridskonstens besläktade vapenfärdigheter.

Automatiska tekniker

Det finns två typer av tekniker – de 'vanliga teknikerna' och de 'automatiska teknikerna'. Vanliga tekniker används på samma sätt som färdigheter, det vill säga man slår ett svårighetsslag mot stridskonstens färdighetschans då man vill använda tekniken för ett moment. De automatiska teknikerna är alltid närvarande och kräver inget extra svårighetsslag av utövaren då de behövs. Automatiska tekniker markeras med en asterisk (*) i teknikbeskrivningarna. Flera automatiska tekniker kan 'vara igång' samtidigt.

Vapenskolor

I en vapenskola blir man tränad i att slåss på ett effektivt, beprövat och taktiskt korrekt sätt. Man har en eller flera lärare som lär ut knepen, finterna och manövrerna som skiljer en bra stridsman från en utmärkt stridsman.

Det finns mängder av vapenskolor i de flesta av de civiliserade delarna av Mundana, ofta flera i samma stad. Dessa kallas även för stridsakademier och fungerar egentligen som vilket universitet som helst. Skillnaden mellan en vanlig vapenskola och en mer sofistikerad stridsakademi är att en vapenskola bara lär 'vanliga' stridskonster medan en stridsakademi kan lära ut både 'vanliga' och 'ovanliga' stridskonster.

Dessutom finns det ett fåtal vapenskolor och stridsakademier som är mer särpräglade än normalt. På dessa institutioner finns ofta en lärare som är väldigt noggrann med vem som får komma in och ta del av de kunskaper och hemligheter som läraren besitter.

Det krävs att läraren beslutar sig för att den sökande är av 'det rätta virket', vilket inte är allt för lätt, i alla fall inte vad gäller de mer excentriska lärarna. Det rätta virket kan bestå i de mest besynnerliga egenskaper. Dessa skolor har i vanligt folks ögon ofta något mystiskt och nästan övernaturligt över sig och vet man att någon är skolad av en viss lärare kan bara ryktet få den sturskaste av rövare att ge sig på fläcken.

TEKNIKBESKRIVNING

Tekniker är de olika metoder som finns i en stridskonst. Teknikerna ger en utövare en fördel över någon som inte besitter kunskaper i stridskonster. Tekniker är dessutom det sätt och den filosofin som stridskonsten lär ut till utövarna. Det finns många olika tekniker vilka påverkar en utövare på olika sätt – vissa tekniker är offensiva i sin karaktär, andra är defensiva medan en tredje typ kan bestå av helt icke-stridsmässiga inslag. I detta avsnitt beskrivs de tekniker som används i de stridskonster som presenteras i nästa avsnitt.

Dödande anfall *

Amputationsrisken ökar alltid med en nivå (+Ob1T6). Detta innebär att det finns amputationsrisk även om man inte har några extraskador. Dödande anfall kan endast göras med ett huggvapen genom ett hugganfall.

Krigslist *

Krigslist kan användas offensivt eller defensivt. En offensiv krigslist gör att man har lyckats lura sin motståndare till att avslöja sin taktik – den egna Insiktschansen räknas som dubbelt så hög för denna runda. En defensiv krigslist gör att man lyckas dölja sin egen taktik. Fiendens insiktschans räknas som hälften under innevarande runda. En rollpersons krigslist är alltid offensiv om rollpersonen är anfallare och defensiv om han är försvarare.

Hugg *

Utövaren är skicklig på att hantera sitt vapen och vet hur man använder det för att tillfoga så mycket skada som möjligt. All skadeverkan från huggskador med vapnet ökar med +Ob1T6.

Kross *

Utövaren är skicklig på att hantera sitt vapen och sina naturliga vapen och vet hur man använder detta för att tillfoga så mycket skada som möjligt. All skadeverkan från krossande anfall med vapnet ökar med +Ob1T6.

Kvickt anfall

Rollpersonen kan göra ett extra anfall före alla andra handlingar i rundan om rollpersonen har öppnat striden och är

anfallare. Ett kvickt anfall räknas inte som en extra handling. Skadeverkan halveras och svårigheten är normal (Ob3T6). Detta anfall är utöver eventuella andra anfall i rundan.

Det går att försvara sig mot ett Kvickt anfall. En försvarare som gör det får två nivåer (+Ob2T6) svårare på detta försvar och det räknas som en extra handling. Se även Kvickt försvar nedan.

Kvickt försvar

Om någon gör ett kvickt anfall mot rollpersonen får rollpersonen göra en parering, blockering eller undvika anfallet utan extra svårighet. Tekniken kan enbart användas för att motverka ett kvickt anfall, men rollpersonen får inte någon ökad svårighet på efterföljande handlingar. Kvickt försvar räknas inte som en extra handling. Svårigheten är densamma som för ett vanligt försvar.

Meditation

Denna teknik används inte under strid utan i lugn och ro. Rollpersonen måste lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot stridskonsten för att lyckas. Lyckas slaget får rollpersonen tillbaka en poäng Trauma. Man får försöka flera gånger – varje försök tar en timme. Man kan maximalt läka en poäng Trauma genom meditation per normal läkningsintervall. Misslyckas slaget händer ingenting – fumlas slaget har rollpersonen fått en tillfällig kris och kommer misslyckas med varje meditationsförsök under Ob1T6 dygn. Lyckas slaget perfekt läks Ob1T6 poäng Trauma.

Momentspecialisering: <Moment> *

Fungerar som för de vanliga reglerna för specialisering av vapen, men rollpersonen kan enbart specialisera de vapen, anfallssätt eller sköldar som finns under 'Moment'. En momentspecialisering i vapnet innebär det sedvanliga +1 på färdighetschansen när man använder vapnet, skölden eller anfallssättet.

Precisionsanfall *

Med ett precisionsanfall kan en utövare lätt träffa där han siktar. Ett anfall mot en kroppsdel (arm, ben, buk, huvud eller bröstkorg) är lika svårt som vanligt, det vill säga ingen modifikation. Ett anfall mot ett delområde är bara en nivå svårare (+Ob1T6). Anfall mot glipor i rustningen är bara två nivåer (+Ob2T6) svårare.

Rappt utfall *

Med ett rappt utfall ökar chansen att rollpersonen lyckas vinna initiativet om han öppnar striden. Rollpersonen får en nivå enklare (–Ob1T6) på svårighetsslaget för VINIT när han öppnar striden. En liten nackdel kan dock vara att om rollpersonen vinner så måste det första anfallet ha anfallsvariationen 'snabbt' (se sidan 129).

Ripost

En ripost är en försvarsvariation till parering, vilket innebär att en lyckad parering följs av ett mycket snabbt och snärtigt motanfall med det vapen som man parerar med. Man slår ett slag för varje manövrer men de räknas endast som en handling. Det är enbart om pareringen lyckas som man slår mot stridskonsten med samma svårighet som pareringen för att se om motanfallet lyckas. Lyckas pareringen ger motanfallet halv skadeverkan. Man kan enbart utföra riposter med ett enhandsvapen som har SI 3 eller mer när det gäller att vinna tillbaka initiativet (alltså den andra siffran i SI-värdet, den efter snedstrecket).

Skrämma / hota

Genom att iskallt stirra motståndaren i ögonen kan man få ett psykologiskt övertag när man öppnar en strid. Utövaren slår ett normalt slag (Ob3T6) för stridskonsten, medan motståndaren slår ett normalt slag (Ob3T6) för sin motsvarande stridskonst där 'Skrämma/hota' ingår eller ett svårt slag (Ob4T6) mot VIL. Den som får högst effekt får en nivå enklare (–Ob1T6) att vinna initiativet när det gäller att öppna.

Snabbdragning

Ett lyckat slag för tekniken innebär att man kan dra och använda vapnet i samma rörelse. Svårigheten är lätt (Ob2T6) för alla enhandade vapen och normal (Ob3T6) för alla tvåhandsvapen. Svårigheten modifieras med +Ob1T6 om svärdet sitter på ryggen och med +Ob2T6 om det är svåråtkomligt innanför kläderna.

Stick *

Utövaren är skicklig på att hantera sitt vapen och vet hur man använder det för att tillfoga så mycket skada som möjligt. All skadeverkan från stickskador med vapnet ökar med +Ob1T6.

Stå kvar *

Tekniken Stå kvar är en dvärgspecialitet. Tekniken går helt enkelt ut på att man ska stå kvar även om man normalt skulle bli tillbakaknuffad. Man lägger alltid till färdighetschansen i stridskonsten till medelvärdet av (STY + TÅL) när man kontrollerar om rollpersonen blivit tillbakaknuffad (se sidan 115). Tekniken fungerar mot alla typer av situationer där man kan bli tillbakaknuffad.

Uppföljning

En uppföljning är en extra attack direkt efter den första som en anfallare kan genomföra. Om det första anfallet i rundan lyckades och målet blev tillbakaknuffad får rollpersonen genast utföra ett extra snabbt anfall på normal nivå och med samma svårighet som det första anfallet (uppföljningen räknas med andra ord inte som en handling) om ett normalt slag (Ob3T6) mot stridskonsten lyckas.

Utspel *

Tekniken används för att ta över initiativet i underläge. Man har alltid en nivå lättare (–Ob1T6) att återvinna initiativet. Tekniken kan ej användas när en strid öppnas.

TYPISKA STRIDSKONSTER

De typiska stridskonsterna som beskrivs kortfattat i detta avsnitt är bra exempel på vilka typer av stridskonster som förekommer i olika delar av Mundana. Naturligtvis finns det ett mycket stort antal andra stridskonster – vissa av dessa presenteras i andra moduler till Eon. Alla stridskonster brukar ha någon bakomliggande filosofi eller baktanke till varför de finns.

Drill med <närstridsvapen> (vanlig)

Antagningskrav: Inga.
Moment: <ett vapen av någon typ> (Ob3T6).
Besläktade vapenfärdigheter: <vapengruppen> (+Ob1T6).
Tekniker: Utspel, Momentspecialisering: <vapnet>
Sekundära färdigheter: Krigsföring, Marsch.

Detta får stå som mall för diverse drillningar av rekryter som har ansökt om tjänst i hären. Träning sker på exercisplatserna.

Militär spjutdrill (vanlig)

Antagningskrav: Inga.
Moment: spjut* (Ob3T6).
Besläktade vapenfärdigheter: Spjut (+Ob1T6).
Tekniker: Rappt utfall, Momentspecialisering: <vapnet>
Sekundära färdigheter: Krigsföring, Marsch.

Detta får stå som mall för diverse enkla drillningar av rekryter som har ansökt om tjänst. Denna står som exempel för spjutbärande personal. Träning sker på exercisplatserna.

Jargisk arméträning (vanlig)

Antagningskrav: Inga.
Moment: jargbila (Ob3T6).
Besläktade vapenfärdigheter: Stångvapen (+Ob1T6).
Tekniker: Momentspecialisering: jargbila, Uppföljning.
Sekundära färdigheter: Krigsföring, Marsch.

Detta är den formella utbildning som jargiska soldater får i vapnet jargbila. Träning sker i legionens härläger.

Su'nai Conornin (ovanlig)

Antagningskrav: Alv, äga vapen som ingår i momenten.
Moment: carwelan (Ob3T6), cinneach (Ob3T6), niamh (Ob3T6).
Besläktade vapenfärdigheter: Svärd (+Ob1T6).
Tekniker: Meditation, Rappt utfall, Snabbdragning, Precisionsanfall, Ripost, Hugg.
Sekundära färdigheter: Filosofi, Etikett, Krigsföring.

Su'nai är det alviska verbet 'fäkta', ett ord som innebär ett mer kontrollerat och tränat användande av ett vapen. "Su'nai conornin" betyder helt enkelt "att fäktas med svärd". Stridskonsten hittar man vanligen hos alverna och är en del av de stridskonster som sammanfattas med ordet su'nai. Mycket få icke-alver har lyckats lära sig dessa stridskonster, och detta är förmodligen den man hittar oftast utanför Sångarns Ätter. Stridskonsten är, som de flesta andra alviska stridskonster, reaktiv i sin natur. Fäktaren utnyttjar motståndarens anfall för att slå tillbaka (dock ofta först) och det är sällan fäktaren agerar utan att motståndaren agerat på något annat sätt. Man föredrar också att hålla fienden på avstånd och släpper inte gärna in honom på kroppen.

Båg- och armborst-träning (vanlig)

Antagningskrav: Inga.
Moment: <en båge eller ett armborst av någon typ>.
Besläktade vapenfärdigheter: Båge eller Armborst (+Ob1T6).
Tekniker: Momentspecialisering: <vapnet>, Precisionsanfall.
Sekundära färdigheter: Krigsföring, Marsch.

Detta får stå som mall för diverse enkla drillningar av rekryter som har ansökt om tjänst. Denna står som exempel för båg- eller armborstskyttar. Träning sker på skyttebanor.

Stridsakademiutbildning (ovanlig)

Antagningskrav: Betala 100 silver per månad i avgift.
Moment: <ett enhandsvapen av någon typ> (Ob3T6), <en sköld av någon typ> (Ob2T6), dolk (Ob3T6).
Besläktade vapenfärdigheter: <vapnets huvudgrupp> (+Ob1T6), Sköld (+Ob1T6), Dolk (+Ob1T6).
Tekniker: Momentspecialisering: <vapnet>, Momentspecialisering: <sköld>, Snabbdragning, Utspel, Rappt utfall, Hugg eller Kross eller Stick*.
Sekundära färdigheter: Krigsföring, Undvika, Båge, Armborst.

Detta får stå som mall för de stora antalet privata akademier som finns i några av de större städerna runt om i Mundana, exempelvis Camards stridsakademi, Nimtos vapen- och stridslyceum, Gladiatorakademin i Nimto, Talons kungliga stridsakademier, Sung-su-träning. Den är lite allmänt hållen i beskrivningen för att spelledaren skall kunna anpassa den efter sina behov och sin vilja.

* Välj den som bäst passar till <vapnets> anfallssätt. För yxor är exempelvis 'Hugg' den mest lämpliga.

Zur-Khan (ovanlig)

Antagningskrav: Dvärg, STY ≥14, TÅL ≥14, VIL ≥14.
Moment: Krell-Kharz (Ob3T6), liten rundsköld (Ob2T6).
Besläktade vapenfärdigheter: Yxa (+Ob1T6), Sköld (+Ob1T6).
Tekniker: Hugg, Momentspecialisering: Krell-Kharz, Precisionsanfall, Utspel, Krigslist, Uppföljning, Snabbdragning, Stå kvar, Dödande anfall, Skrämma/hota.
Sekundära färdigheter: Krigsföring.

Den dvärgiska stridskonsten 'stå kvar' utförs med yxa. Det är en antik och vördad stridskonst som utövats av det stolta dvärgasläktet sedan urminnes tider. Zur-Khan har alltid ansetts vara den högsta av alla dvärgiska krigskonster och skickliga yxmästare har alltid mycket hög status i det dvärgiska samhället. Det typiska med utövandet är att dvärgen är helt stillastående medan dennes vapen är som en mycket farlig och rörlig förlängning av den egna kroppen. Dvärgen står fast 'planterad' med båda fötterna stadigt i backen medan yxan far fram och tillbaka genom luften med dödliga sving och lömska anfall med handtaget. Hela yxan är ett vapen i händerna på en Zur-Khan-mästare!

KAPITEL FEMTON
ROLLSPEL



Hadar tacklade Dunbaton. Den fredlöses runda sköld slog i riddarens strykjärnsformade och riddaren snubblade bakåt av stöten. Hadar drämde till mot riddaren med sin yxa och riddaren höjde skölden till försvar. Det ekade i klyftan när yxan slog in i skölden och träsplittret yrde. Det bultade av smärta i riddarens arm när den fredlöse än en gång flög på honom med yxan. Riddaren gjorde ett utfall med svärdet men Hadar parerade med rundskölden och drämde till med yxan än en gång. Kraften höll på att slå Dunbatons axel ur led och på något sätt fann han styrka i smärtan och högg till mot den fredlöses oskyddade ben. Hadar hoppade tillbaka men kunde trots detta inte undvika ett hugg i låret.

De båda kämparna stirrade på varandra, stående på våta och mossgröna stenar, svettiga, smutsiga och blodiga efter sin tvekamp. Så for de på varandra igen. Riddaren var med sina snabba och långa hugg en jämlike till den smidige och starke laglöse med sin korta men tunga yxa. Det den fredlöse saknade i räckvidd och snabbhet tog han igen med kraft och styrka. Plötsligt tappade riddaren fotfästet på de hala stenarna och föll omkull. Svärdet flög iväg, inte långt, men tillräckligt för att vara utom räckvidd.

”Du är körd, riddar'n!” ropade Hadar med ett hånflin. Hans leende försvann när han kände den alviska blicken i nacken och hörde rasslande stenar vid sidan av sig. Han tittade ditåt och tittade rakt in i ögonen på en mörkhårig léaramkvinna. Hon stod på knä och hade en alvisk båge spänd och pilen riktad rakt mot hans strupe. Bredvid henne stod två knektar med höjda armborst och fler skyndade till.

Riddar Frederick av Dunbaton hånlog tillbaka åt den fredlöses förvåning. ”Förlåt, jag hörde så illa.”

SPELLEDARTIPS

Spelledarens uppgift är att leda spelarna genom berättelsen och tillsammans med dem skapa ett oförglömligt äventyr. Det är inte en helt lätt uppgift. Detta kapitel är till för att hjälpa spelledaren i dennes arbete, med inspiration, tips, goda råd och idéer. Avsikten är att både experten och nybörjaren skall ha nytta av kapitlet. För den som vill läsa mer finns dessutom en hel del tips i 'Spelarens handbok' som passar både spelaren och spelledaren.

Spelledarens uppgift

Spelledarens uppgifter kan sammanfattas till fyra ansvarsområden, nämligen: gruppledare, berättare, regeldomare och medkreatör

Gruppledare: Att leda en spelgrupp inför ett nytt perspektiv i rollspel, nämligen ledarskapsrollen. Det kan vara en helt ny roll som man inte har haft tidigare om man bara har varit spelare. I egenskap av spelledare är man också ledare för gruppen. Detta märks synnerligen tydligt när man arbetar som regeldomare (se nedan), men kan göra sig påmint vid andra tillfällen. Ett exempel är disciplin. Om spelarna börjar skrika i munnen på varandra är det upp till spelledaren att dämpa spelarna och låta en person tala i taget.

Berättare: Spelledaren som berättare är en roll som man bör bemästra. Väldigt mycket av stämningen och nöjet i rollspel kommer från en bra beskrivning eller en väl berättad historia eller händelse. Man bör därför tänka både på berättarteknik lika väl som berättelsestruktur för att klara av den biten.

Regeldomare: Regeldomaren är en annan aspekt av spelledarens yrke. Spelledarens uppgift är att tolka regler opartiskt så att spelet blir till så stor glädje som möjligt för alla. Hur man löser denna uppgift är upp till en själv. En del föredrar att använda alla regler, en del använder bara ett väl utvalt fåtal som passar dem, och åter andra struntar helt i reglerna och använder sitt eget sunda förnuft (kallas ofta 'friform').

Medkreatör: Slutligen är det spelgruppen som helhet som skapar fantastiska äventyr. Det är alltså inte enbart spelledaren som skapar, det är spelledaren och spelarna som tillsammans gör något. Spelledaren skapar ofta förutsättningar för äventyr, i form av platser, spelledarpersoner, intriger och liknande, men det är med hjälp av spelarna som dessa pusslas ihop till ett medryckande äventyr.

Vad spelledaren inte är...

Efter att ha definierat vad spelledaren är, så är det också viktigt att veta vad spelledaren *inte* är:

Spelledaren är inte ett militärt befäl: Spelledaren kan alltså inte gorma order och förvänta sig att bli åtlydd. Vill spelledaren att spelarna ska göra som hon säger så måste spelledaren också visa att spelarna har något att tjäna på det, eller att hon i alla fall har så pass mycket respekt hos spelarna att de ändå gör som han säger. Detta uppnår man inte genom att gorma order.

Spelledaren är inte en författare: Det är inte spelledarens uppgift att berätta en saga med spelarnas rollpersoner som huvudpersoner. Spelledaren och spelarna skapar berättelsen tillsammans. Det innebär att spelledaren måste lyssna av spelarnas önskningar och tolka dem rätt. Detta är svårt, men om man lyckas får man ofta spelarnas respekt.

Spelledaren är inte en regeladvokat: Det är inte spelledarens uppgift att käbbla om regler. Spelledaren är istället en regeldomare, vars uppgift är att tolka och applicera reglerna så opartiskt som möjligt. Huruvida detta sker genom att slaviskt följa varenda paragraf eller kasta reglerna åt Hälsingland och friforma istället spelar ingen roll, så länge som det sker opartiskt.

Spelledaren är inte en motståndare: Rollspel är inte en tävling mellan spelarna och spelledaren, det är inte spelledarens uppgift att göra sig av med rollpersonerna eller spelarnas uppgift att överlista och/eller slå ihjäl varje fälla eller motståndare som kommer i deras väg. Spelledaren är snarare en medkreatör till berättelsen som han och spelarna skapar tillsammans.

Var flexibel

Kom ihåg att spelledaren har till uppgift att roa spelarna. Spelledaren finns för deras skull, inte tvärtom. Det innebär att spelledaren måste vara flexibel nog att kunna ändra sig efter vad ens spelare vill. Det är naturligtvis en känslig balans – en spelledare ska naturligtvis inte göra saker för spelarna som han själv tycker är tråkigt eller dumt. Man måste själv ha roligt, även som spelledare, annars är det ju lite meningslöst att syssla med rollspel.

I detta ingår den svåra konsten att ta kritik. Om en spelare säger att något är dåligt så måste man fråga varför han tycker så. Spelledaren måste då analysera problemet och se om det kan finnas en lämplig lösning inom räckhåll. Han kan bli tvungen att göra om saker och ting, eller kanske kompromissa. Poängen är att spelledaren måste lyssna på dina spelares önskemål. Om spelledaren inte klarar av detta så är det svårt att lyckas med din främsta uppgift att roa spelarna.

Känn spelarna

Det är lika viktigt att förstå spelarnas roll som spelledarens. Liksom spelledaren är spelarna medkreatörer och aktörer i rollspelets drama, men de kan ha vitt skilda orsaker till att de rollspelar. Försök finna medspelarnas orsaker till att de spelar rollspel och använd dem för att höja upplevelsen ännu mer. Se denna bit av spelledandet som ett slags 'service-yrke' – spelarna är ute efter en viss vara eller tjänst, och det är spelledarens uppgift att förse spelarna med detta. Några möjliga orsaker att spela rollspel räknas upp nedan:

Att berätta: En historia kan vara en underbar skapelse – något värdigt den mänskliga fantasin. Förr i tiden brukade man berätta historier framför den öppna elden. Rollspel är helt enkelt den moderna tidens svar på denna gamla tradition, med den nya tidens krav på interaktion. Dessa spelare är ofta intresserade av att utveckla en historia och/eller att få så mycket stämning som möjligt.

Att vara någon annan: När man var liten och lekte att man var någon annan sågs det som ett naturligt sätt att växa upp och få erfarenheter. Rollspel kan sägas vara ett mer strukturerat sätt att leka den här leken och få erfarenheter som man normalt inte skulle ha fått. En del personer är inte nöjda med sig själva (vem är det?) och ser med rollspel en möjlighet att förverkliga alla dessa 'vad hade hänt om'-funderingar. Ibland tar detta sig uttryck i form av problemlösning, ibland handlar det mer om rollgestaltning.

Träffa kompisar: Rollspel är en social sysselsättning. Det är trevligt att träffa kompisar och vara med dem i en avslappnad miljö. Vissa rollspelar för att få vara med en speciell vän (pojk- eller flickvän, till exempel). Det finns också personer som vill komma ifrån de tidigare nämnda! Sådana här rollspelare är ganska nöjda med vad som helst, så länge de kan umgås med folk de tycker om och får dela en trevlig upplevelse med dem.

Lösa problem: Folk tycker om att testas med gåtor och andra mentala problem. De tycker om både själva lösningen och glädjen i att ha klarat problemet. Sådana spelare vill få en utmaning för intellektet, i form av en gåta, ett pussel, en intrig eller något i den stilen.

Känsla av framgång: Känslan av att ha gjort något framgångsrikt genom att ha ansträngt sina förmågor till det yttersta är stimulerande. Dessa spelare njuter ofta som bäst när de träffas av en utmaning och framförallt när de lyckas klara av den.

Att få makt: Alla är bekanta med viljan att få den makt man själv inte kan få i verkligheten. Rollspelare som äger denna önskan allt för mycket och spelar ut den i rollspelet kallas ofta 'kobolder', och dessa har en tendens att förstöra både sina personer och kampanjen. Sådana rollspelare trivs oftast bäst när de får frossa i alla regelböcker för att 'optimera' sina rollpersoner.

Känna starka känslor: Skräck, hat, sorg, glädje, och andra känslor kan saknas i den riktiga bekväma världen, men man kan uppleva dem i rollspel, utan alla nackdelar som dessa känslor kan ha i den verkliga världen. Dessa spelare har ett ganska rakt motiv, och spelledaren har bara att försöka att uppfylla dessa önskningar. Spelarna är i så fall ofta mer intresserade av stämning och känslor och inte så intresserade av intrig och problemlösning.

För att få en adrenalinkick: Det finns de som får för mycket stress och de som får för lite stress. Rollspel kan vara en säkerhetsventil för båda sorterna – de stressade kan lätta på trycket och de lugna och sävliga kan få en välbehövlig kick som rensar ådrorna. Man kan också göra sig av med en hel del negativa känslor i rollen som en annan person. Dessa spelare vill rensa luften, ofta genom lite hjärndött röj men inte heller så sällan genom spänning och intriger. Var beredd på att skapa högt tempo och tät atmosfär med sådana här spelare.

Andra möjligheter: Det finns många andra orsaker till att spela rollspel. Det är så gott som omöjligt att lista alla här, så var uppmärksam på vad spelarna vill uppnå med sitt rollspelande.

ÄVENTYR OCH KAMPANJER

Att skriva ett äventyr är en konst. Det svåra är inte att komma upp med en intrig eller idé – sådana får man alltid när man tittar på filmer eller läser en bok. Det svåra är att strukturera upp intrigen till något som höjer dramatiken samtidigt som man tillåter spelarna att agera mot intrigen och förändra den. Den stora fällan med rollspel ligger just i strukturen. Man måste vara medveten om den känsliga balansen mellan å ena sidan för mycket struktur med en styrd intrig och å andra sidan för lite struktur med en 'flummig' och spänningslös berättelse.

Inspiration

Inspiration är både den enklaste och den svåraste biten. Har man ingen inspiration så går det knappast att tvinga fram något, men å andra sidan går det knappast att stoppa inspirationen när den sätter igång. Det är en god idé att ha papper och penna på sig – förutom att man kan råka behöva det av annan anledning så vet man inte när inspirationen kommer. Skulle man få inspiration så är det ingen dum idé att skriva ner idéerna direkt.

Inspiration och idéer kan man få från vad som helst. Oavsett om det är en hjärndöd Hollywood-film eller en djup rysk roman, ett seriöst psykologiskt drama eller en lättsam komedi, så finns det ett frö av inspiration överallt.

Var inte överdrivet rädd för att plagiera berättelser. Det finns inte särskilt många grundberättelser i alla fall. Som ett exempel, hur många historier finns det som handlar om flicka och pojke från två rivaliserande grupper som blir förälskade, trots deras respektive gruppers fiendskap? Tre sådana historier som de flesta borde känna till är 'Ronja Rövardotter', 'West Side Story' och 'Romeo och Julia'.

Berättelsens struktur

Liksom ett rep har en berättelse tre delar: en början, en mittdel och ett slut.

Början: Början består av expositionen. I denna introducerar man läsarna till världen, protagonisterna (det vill säga 'hjältarna') och miljön. 'Läsarna' kan lika gärna ersättas med 'tittarna' eller 'spelarna' – så länge vi talar om berättelsens struktur så spelar mediet faktiskt ingen större roll. Sedan börjar man upptäcka vad historien handlar om. Man upptäcker sällan allting, men det man får ett antal olika ledtrådar till vad som händer.

Mittdelen: Mittdelen utgör lejonparten av historien och kan delas in i två faser, uppstegningen och höjdpunkten. Under uppstegningen ställs historiens protagonister inför dess antagonister ('skurkarna') och börjar förbereda sig för att konfrontera dem. Det är under denna fas som läsaren plötsligt upptäcker att det inte finns någon återvändo. Höjdpunkten är den fas då protagonisterna börjar utföra det som de har åtagit sig. Det är nu som protagonisterna börjar ta initiativet och handlar på egen hand. En historia kan ha flera uppstegningar och höjdpunkter

efter varandra som då höjer spänningen mer och mer i berättelsen innan den exploderar i den slutliga uppgörelsen.

Slutet: Slutet, slutligen, består av peripetin och resultatet. Peripetin är den konfrontation mellan protagonist och antagonist som man har arbetat sig mot från början. Därefter kommer resultatet, då protagonisterna ser dammet falla ner och försöker bearbeta vad de har råkat ut för och vad som har hänt dem och världen. Därefter är historien över och ridån går ner.

Äventyr och kampanjer bör ha en liknande dramatisk struktur. Detta betyder dock inte att händelseutvecklingen ska vara planerad i förväg, utan bara att berättandets struktur bör följa mallen ovan, i varje fall ungefär. I början av äventyret får spelarna upptäcka vad äventyret handlar om och miljön presenteras. Sedan får de möta äventyrets antagonister, de tar saker i egna händer och gör något åt problemet, konfronteras med antagonisterna varefter äventyret avslutas.

Äventyrets struktur

Det finns flera sätt att strukturera upp ett äventyr. De tre vanligaste är 'spårvagnen', 'löken' och 'spindelnätet'. Var och en av dessa har sina specifika fördelar och nackdelar.

Spårvagnen: Ett spårvagnsäventyr får sitt namn från att berättelsen börjar vid en plats, fortsätter längs med en linje som det är svårt att frångå, via ett antal hållplatser till en ändhållplats. Ett typexempel på ett sådant äventyr är att en ond demon har tagit makten över en stad, och enda sättet att bli av med demonen är genom att slå ihjäl den med ett magiskt svärd. För att få tag på det magiska svärdet måste rollpersonerna först tolka en gammal profetia, och sedan med ledning av profetian hitta en amulett som öppnar gravvalvet där svärdet vilar. Sedan är det bara att slå ihjäl demonen. Nackdelen med denna sorts äventyr är att de är förutbestämda och styrda. Ofta finns inte särskilt många sidospår som man kan växla in på och man kan lätt få en känsla av att man bara åker med. Fördelen är att denna sorts äventyr lämpar sig utmärkt att skriva ner och sprida till andra. Det är lätt att få struktur på äventyret och att sätta händelser på pränt, och det är också lätt att få dylika äventyr relativt generella och oberoende av spelgrupp. Därför är många köpta äventyr och konventsäventyr av spårvagnsmodell.

Löken: Ett lökäventyr är flerskiktat, därav namnet. Det innebär att det inte finns något egentligt slut ur berättarteknisk synvinkel, utan bara fler och fler lager som man skalar av ett efter ett. Äventyret kan sägas ha nått sitt slut när det inte finns fler lager att skala av, eller när man har skalat av så många lager att man har en god bild av vad som händer. Detektiväventyr är typiska lökäventyr. Rollpersonerna måste där skala av lager efter lager av ledtrådar för att på så sätt pussla ihop en 'sanning' och med den sätta fast en skurk. Fördelen är att dessa äventyr är någorlunda lätta att skriva ner, och de kräver också en hel del tankearbete från spelarna. På så sätt är de stimulerande och intressanta. Nackdelen är att de väldigt ofta kräver en viss expertkunskap från spelarna (inte rollpersonerna), som om spelarna saknar denna endast kan simuleras med tärningsslag.

Spindelnätet: Ett spindelnätsäventyr får sitt namn av att det inte finns någon egentlig berättelse eller ens flera skikt. Istället består äventyret av ett antal personer (knutpunkter i nätet) som har ett antal trådar som de drar i (spindeltrådarna). En del av dessa personer är allierade med rollpersonerna, en del är neutrala och en del står i opposition till rollpersonerna. Dessa placeringar kan dock ändras under äventyrets gång. Det finns egentligen ingen fast början eller slut, utan äventyret får betraktas som slut när rollpersonerna har bemästrat sina antagonister (eller tvärtom). Det klassiska spindelnätsäventyret är ett intrigäventyr, där rollpersonerna dras in i ett nät av intriger mellan personer och grupperingar. Allt eftersom äventyret går dras spelarna mer och mer in i nätet av intriger tills de knappt längre vet in eller ut. Fördelen med sådana här äventyr är att de ofta är väldigt spännande och har gott om möjligheter till allt vad rollspel har att erbjuda, från rent skådespelande till ren action. De är också ofta medryckande, eftersom spelarna lär känna antagonisterna och därmed har en mer personlig relation till dem. Nackdelen är att de är svåra att strukturera och därmed svåra att sätta på pränt. Därigenom är de oftast skapade av en spelledare för den egna spelgruppen och existerar inte som så mycket annat än kryptiska anteckningar som ingen utomstående skulle begripa.

Snabbrecept för ett äventyr

För de som inte orkar läsa hela texten med tips om hur man gör ett äventyr kommer här en kortkortversion. Ett bra äventyr ska innehålla:

- Mycket möjlighet att rollspela.
- Mycket möjlighet att använda färdigheter som inte är relaterade till strid.
- Möjlighet att mäta sig med spelledarpersoner (eller andra rollpersoner).
- Tillfällen då spelare måste tänka över vad som är rätt: gåtor, moraliska val etc.
- Tillfällen då sociala färdigheter kan användas, till exempel för att undvika strid.
- Flera möjligheter att lösa ett problem på.
- Möjligheten att göra fel utan att sabba hela äventyret.
- Ren strid – rätt hanterade är strider mycket spännande.
- Levande beskrivningar av personer, platser och saker så att spelarna kan föreställa sig att de är där.
- En klar inledning och ett klart slut.
- Möjlighet att rollspela (igen).
- En belöning, så att det inte känns att man gör något gratis.

Att skriva äventyr

Att pussla ihop ett äventyr av en berättelse, med både äventyrets och berättelsens vitt skilda krav på sina respektive strukturer, är inte det lättaste. Hur man går tillväga beror helt på vilken målgrupp man har.

Är målgruppen den egna spelgruppen så behövs inte alls lika mycket jobb som om man hade tänkt att publicera äventyret någonstans.

När man gör ett äventyr är tredjedelsregeln användbar. Man lägger in en tredjedel från verkligheten, till exempel personer, egna erfarenheter, vad man har sett på nyheterna osv. En tredjedel är sådant som man läst i böcker, sett på film eller på annat sätt fått från andra. Den sista tredjedelen är ren fantasi, sådant man diktat ihop på egen hand.

Denna blandning visar sig vara den mest lämpade. Då har man en lagom blandning som känns ny och fräsch, utan att vara så främmande att man inte förstår den.

Man kan också roa sig med att ta en befintlig berättelse, och lägga in den i en helt ny miljö. Om man studerar Star Wars närmare så är historien inget annat än den om hur en prinsessa blir räddad undan de onda, och hur riddaren slutligen besegrar monstret. En klassisk berättelse, men här i en annan miljö. Om man skulle få idétorka så finns möjligheter att göra precis samma sak med berättelser och historier från filmer och böcker. Vad skulle till exempel hända om man överförde filmen Die Hard till Eon?

Idén: De flesta äventyr börjar som en idé eller en känsla. Man har sällan någon bra beskrivning av vad det är som ska hända, bara en allmän känsla som man vill uppnå. Idéerna kommer ofta i samband med att man läser en bok eller serie, ser på en film eller TV-serie eller på annat sätt konsumerar media. Idéer kommer annars från de mest underliga ställen. De kan till exempel komma från en välbeskriven bakgrundshistoria till en figur – många bra äventyr har uppstått från denna källa. Ibland kommer idéerna helt spontant utan något medvetet ursprung.

Slutet: Bland det första som ska definieras när man gör ett äventyr är slutet – hur vill man att äventyret skall sluta? Orsaken till denna omvända ordning är att det är lättare att nå fram till ett slut om man vet vad slutet är. Att bara flumma omkring utan mål gör ingen glad. Man behöver inte specificera slutet särskilt väl – det räcker gott med 'finner skurken, slår ihjäl honom och rollpersonerna lever sedan lyckliga i alla sina dagar'.

Personer: Efter att man har ett slut bör man gå in på nästa del: personer. Alla viktiga personer som har en del i äventyret bör definieras. Några är förhoppningsvis redan definierade. Här hamnar till exempel rollpersonerna. Om man har ett slut har man också ofta en antagonist av något slag. Därefter är det bara att definiera 'alla andra'. Även dessa kan indelas i tre läger: bromsklossar, motorer och förbipasserande. Bromsklossar är de personer som vill hindra rollpersonerna att uppnå sitt mål. Typiska sådana är antagonisternas knektar och underhuggare. Motorer är de som hjälper rollpersonerna på vägen. Förbipasserande är alla andra som inte har med saken att göra. En spelledarperson – det är alla andra personer i spelet förutom rollpersonerna – behöver inte bestå av speciellt mycket. Det räcker i de flesta fall gott med ett namn, några rader om utseendet, personlighet och mål och eventuellt några siffror. De viktigaste personerna behöver för det mesta minst lika mycket beskrivning som en bra figur, medan de mest oviktiga inte behöver mer än ett namn om ens det.

Början: Början definierar hur rollpersonerna kommer in i äventyret. När man har slutmålet, huvudpersonerna och deras planer är det enklare att komma på början. Om man har en välplanerad kampanj löser sig äventyren ofta av sig själva. Har man bara kommit förbi smärttröskeln i början är det inte ovanligt att rollpersonerna tar egna initiativ och startar äventyr helt på egen hand. Här krävs det antingen att spelledaren har förberett sig tidigare och så att säga 'tjuvstartat äventyret' redan tidigare genom att lämna spår i ett tidigare äventyr som leder in rollpersonerna på det nya, att spelledaren bygger äventyret på figurens mål, eller så måste spelledaren vara iskall, snabbtänkt och full av improvisationsförmåga. Ett sätt att komma runt problemet är att starta 'in media res' – mitt i handlingen. Tekniken används ofta på film. Det är inte så ofta man ser någon sitta och planera något, utan huvudpersonerna kastas rakt in i handlingen utan förvarning. Filmen Ladyhawke inleds med att Philippe Gaston flyr från Aquilas fängelsehålor – man får aldrig se orsaken till att Gaston befinner sig i fängelset i första hand (men det är ju ganska lätt att föreställa sig när man får reda på att han är tjuv) eller hur han planerar det. På samma sätt börjar Star Wars med att prinsessan Leia försöker fly från Imperiet med ritningarna över Dödsstjärnan – återigen får man aldrig se själva stölden eller planerandet av den.

Att skriva kampanjer

En kampanj är en serie äventyr med i stort sett samma rollpersoner och i en och samma spelvärld. Det finns flera olika former av kampanjer. De tre vanligaste är:

Fristående delar: En serie äventyr som inte har med varandra att göra. Som enda gemensamma nämnare är rollpersoner och världen. Resten är unikt från tillfälle till tillfälle. Fördelen med dessa är att de är enkla att spelleda och skriva – man behöver bara komma på ett nytt äventyr. Nackdelen är att spelarna lätt kan bli oengagerade och att det sällan finns något mål för kampanjen.

Löst kopplade äventyr: En serie äventyr som kopplas samman av en röd tråd. Varje äventyr tar vid där det förra slutade och för en övergripande historia framåt. Fördelen är att de är relativt enkla att spelleda och att man nästan automatiskt har en startpunkt från det förra äventyret. Nackdelen är att det krävs mer arbete av spelledaren.

Ett stort äventyr i flera delar: En kampanj som inte har några egentliga äventyr. Det finns ingen klar punkt som säger att ett äventyr börjar och ett annat slutar, utan kampanjen rullar på mer eller mindre kontinuerligt. Fördelen är att man får en väldigt engagerande historia. Nackdelen är att det är svårt att administrera en sådan kampanj och hålla reda på allt som händer.

Att skriva en kampanj är ungefär som att skriva ett äventyr. Skillnaden är att man tvingas planera ganska långt framåt och skriva ganska mycket. Det är också viktigare att man i alla fall försöker hålla sig till den övergripande strukturen hos en berättelse (exposition, uppstegning, höjdpunkt, peripeti, resultat), eftersom man hela tiden bygger vidare på den röda tråd som utvecklats i tidigare spelmöten. Det gäller att gradvis stegra stämningen. Även om man inte har ett övergripande mål för kampanjen så är det ändå viktigt att gradvis stegra kampanjen så att motståndet är ungefär lagom. Skulle man ha ett övergripande mål med kampanjen så gäller det att föra kampanjen till ett passande klimax när kampanjen är slut.

En av de vanligaste fallgroparna med kampanjer är att man alltför lätt tvingar spelarna att följa ens historia. Det ska man aldrig göra – en av huvudidéerna med rollspel är ju att spelarna ska vara med och utforma historiens utveckling. Sen må man ha

en hur fräck historia som helst – om spelarna inte kan påverka den kunde de lika gärna höra en saga, eller hur?

Det enklaste sättet att undvika denna fallgrop är att inte skriva hela kampanjen innan man börjar spela. Istället skriver man som mest ett par eller tre framtida äventyr och låter resten av kampanjen utvecklas efter hand. Det finns inget som hindrar framtida planering, men man bör alltid vara beredd på att man kan tvingas att överge alla ens häftiga planer för framtiden.

Däremot är det inte dumt att spelledaren har en grovt skissad planering inför framtiden. Spelledaren bör också tänka på hur de olika spelledarpersonerna reagerar på yttre händelser, som till exempel det som spelarna sysslar med.

Om man nu inte kan överge sina planer, så bör man hellre ge spelarna en känsla av ett fritt val medan man i själva verket fullständigt struntar i allt sånt.

ATT BERÄTTA

Att berätta är en svår konst som man behöver öva på. Det handlar om att få fram en händelse till spelarna på ett medryckande sätt, och det är något som kräver övning. I rollspel är det dubbelt så svårt, i och med att man faktiskt är tvungen att hitta på det som man berättar i samma ögonblick. Men övning ger färdighet, som det heter.

Ordningen

Det är viktigt att tänka på i vilken ordning man beskriver saker och ting. Man lägger inte alltid märke till minsta lilla detalj på en viss plats. Tvärtom lägger man märke till det mest iögonenfallande först, vilket ofta varierar med ens bakgrund och erfarenheter. En god mall att utgå ifrån är denna:

Rörelser: Det första ögat lägger märke till är rörelser. Beskriv därför dessa först.

Hot: Det som uppfattas som hotande sätter igång adrenalinproduktionen i kroppen. Det behöver inte vara saker som rör på sig – till exempel är den mänskliga hjärnan inställd på att uppfatta vissa lukter (svavelväte), vissa färgkombinationer (till exempel knallrött eller gult och svart) och vissa former (spindelform, ormform med flera) som hotande, även om de inte rör på sig. Sådana saker bör beskrivas efter rörelserna.

Överblick och iögonenfallande detaljer: Hjärnan är inte bara inställd på att uppfatta vissa saker som hotande. Den har också en tendens att plocka ut saker som inte riktigt hör hemma i sitt sammanhang. Till exempel kan man lätt missa en persons klädsel om den bara är alldaglig nog, men man lägger märke till en kraftigt avvikande detalj som ett ärr i ansiktet eller en blomma i någon stark färg i knapphålet. När man beskriver en överblick bör man alltså ta en ganska grov översikt där man lägger till dessa detaljer. Till exempel bör man inte beskriva exakt vilka klädesplagg en bonde har på sig. Istället kan man nöja sig med att 'han har jordfärgade kläder och en hiskligt sned näsa'. En riddare bör man inte ens beskriva ansiktsdragen på – det man lägger märke till där är den färgglada tabarden med den broderade vapenskölden.

Andra intressanta detaljer: Först när spelaren säger att hans rollperson tittar närmare kan man beskriva detaljer närmare. Det är då som man beskriver exakt vad personen har på sig, hur anletsdragen ser ut, hur stort rummet är och så vidare.

Personer

När man skapar och beskriver en person så bör man beskriva en eller två utmärkande detaljer i utseendet eller uppträdandet. För det första lägger rollpersonerna märke till just sådana detaljer. För det andra låter det betydligt bättre när spelarna använder dessa personliga detaljer när de refererar till personerna. 'Tredje vakten från höger' låter bra mycket sämre än 'vakten med kroknäsan'.

Ta också fasta på hur personer talar. Ett enkelt citat kan ofta forma en persons natur på ett sätt som det annars hade krävts flera sidor text för.

Platser

När man beskriver platser ska man aldrig ge exakta mått förrän spelarna säger att rollpersonerna faktiskt mäter. Beskriv istället en plats i mer svepande ordalag och gärna relaterat till något som rollpersonerna eller spelarna har en direkt erfarenhet av. Man bör alltså inte beskriva en grottsal som '50 gånger 120 meter stor', utan som 'större än St:a Inaly katedral i Calnia'.

Precis som med personer bör man också beskriva vad som är utmärkande för platsen och vilket första intryck den ger. Här är mallen för vilken ordning man bör berätta saker och ting alldeles ypperlig.

Händelser och handlingar

Att säga 'plötsligt slås dörren upp' förtar effekten av att något sker plötsligt. Man har nämnt att något sker snabbt, innan man ens talat om vad som sker! Försök att beskriva vad som händer på så få ord som möjligt. Det innebär att man får skippa en massa beskrivande ord, och istället sakligt berätta precis vad som händer och ingenting annat.

Ovanstående exempel sägs bättre med tryck och kraft på följande sätt: 'dörren slås upp!'. Med dessa ord och rätt betoning har man beskrivit att något händer och vad som händer nästan lika snabbt som om det hade hänt i verkligheten. Spelarna lär hoppa till i och med att det faktiskt hände något utan förvarning och kommer därefter sitta spända på att höra fortsättningen.

Försök också bli av med klichéer. Olika människor uppfattar dem olika, varför det lätt kan bli väldigt fel. Exempel som 'isande skräck' och 'korpsvart natt' kan kanske tyckas beskrivande och bra. Men vem säger att is är något att vara rädd för? Och associerar alla korpar med nätter? Eller korpar med färgen svart? Det är bättre med 'fruktansvärd skräck' och 'svart natt'.

Förvarningar

Om något händer i en berättelse, oavsett medium, så händer det inte 'av en ren slump'. Orsaken till att man nämner något är att det har relevans för berättelsen. Vad det hela handlar om är att förvarna läsaren, tittaren eller spelaren att berättelsen kommer att utvecklas och ge en antydan om på vilket sätt berättelsen kommer att utvecklas.

Om man inte ger denna förvarning får man inte en oförutsägbar och överraskande berättelse. Man får en förvirrande berättelse som spelarna inte begriper. Det svåra är alltså att få en lagom förutsägbar berättelse, en som är tillräckligt bekant för att spelarna inte ska bli förvirrade av den, men som samtidigt känns fräsch, nyskapande och överraskande.

Skapa olika stämningar

Att beskriva platser är ganska enkelt. Det är bra mycket svårare att skapa en stämning. Rätt spelmiljö kan hjälpa, men spelledaren är ändå tvungen att trollbinda spelaren med sina ord och minsta misstag kan bryta den stämning som man var ute efter att skapa.

Rädsla: Att skapa rädsla handlar om att ge lite tips om att något är 'fel'. Det är viktigt att man inte överdriver några beskrivningar, eftersom det lätt kan bli komiskt istället. Då är det bättre att vara subtil och försiktig, och gradvis bygga upp stämningen. Det är också svårt att skapa rädsla för något som spelarna (och rollpersonerna) inte vet är farligt, så därför är det viktigt att man vet att spelarna vet att det de är rädda för är farligt.

Skräck: Skräck är mer omedelbar än rädsla, men handlar annars om samma känsla. Ofta används skräck som den klimax som rädslan utmynnar i. Normalt börjar man alltså med att skapa en rädsla för något, och genom att sedan låta spelarna möte det de är rädda för, så kan man skapa en skräckstämning. Gör det överraskande och snabbt, så är chockeffekten garanterad.

Action: Att skapa action innebär att det händer ovanligt mycket. Dessa händelser behöver inte nödvändigtvis vara våld, utan kan mycket väl vara frågan om problem som får sina lösningar eller att man träffar på mycket intressanta personer. Eftersom det är frågan om att det ska hända ovanligt mycket, så blir det mycket svårt att upprätthålla en actionstämning under ett helt äventyr. Men genom att göra små pauser, kan man få det att verka som om det var action genom hela äventyret.

Stress: Vill man stressa rollpersonerna, är det lämpligt att börja med att ge dem en uppgift att lösa inom vad som verkar vara rimliga tidsramar. Sedan kan man låta småsaker sinka rollpersonerna. Brodern till någon som rollpersonerna kanske varit otrevlig mot kan visa sig vara en nyckelperson när de ska lösa sin uppgift, eller någon känd krigare kanske inte står ut med tanken att en av rollpersonerna anses vara bättre krigare än han själv och därför utmanar denna rollperson på en duell. Varje sådan händelse i sig bör inte hota tidsplaneringen, men tillsammans bör de göra det.

Panik: Börja med en stressad situation. Övergå till att situationen blir omänsklig. Erbjud en ljusning. Spelarna skall känna att denna ljusning är enda alternativet och för varje sekund han tvekar så blir ljusningen alltmer mörk. Då har man skapat panik. Rollpersonen rusar hals över huvud mot denna ljusning, utan att egentligen ha tänkt igenom situationen särskilt mycket.

Mystik: Mystik har mycket gemensamt med rädsla, då det i båda fallen handlar om att ge subtila beskrivningar utan överdrifter. Den stora skillnaden ligger i att när man skapar rädsla så är det något hotande, vilket det inte behöver vara när man skapar mystik. Mystik kommer av att spelarna ser en tydlig gräns mellan det som de vet och det som de inte vet. De subtila beskrivningarna är mer avsedda att intressera rollpersonerna än att skrämma dem.

Komik: Inom filmens värld finns något som kallas 'comic relief' eller humoristisk upplättning. Tanken är att det är alldeles för ansträngande och jobbigt att ha tät stämning jämt. Således lägger man ofta in ett litet skämt avsett att lätta upp situationen då stämningen blir allt för tät. I vissa fall kan det spåra ut, till exempel då filmen mest verkar vara en massa action som leder upp till en ball 'one-liner', men rätt använt kan komik vara en lättsam avspännare som gör att hela äventyret är bättre balanserat. Läser man epiteten i Eon-böckerna så finns där en hel del dumma kommentarer som Eon-spelare har sagt i olika situationer och därmed lättat upp stämningen något.

ATT SPELLEDA

Det som knyter samman äventyrsförfattandet med berättarkonsten är akten att spelleda. Det är genom själva spelledandet som det skrivna äventyret blir en upplevelse och det är i denna akt som man ska fånga spelarnas intresse och hjälpa dem att skapa ett fantastiskt äventyr. Bara en bra historia räcker inte, inte heller en bra berättarteknik. Det krävs något extra, det som skiljer rollspel från teater och sagoberättande. Det krävs en spelledare.

Spelmiljö

Att spela på rätt plats och rätt tid kan ge en hel del inlevelse. Till exempel är det bra mycket tråkigare att spela i en kall skolsal med lysrörsbelysning än att spela i ett rum med dämpad belysning, stearinljus, en bekväm soffa och en stereoanläggning som spelar stämningsmusik i bakgrunden. Har man möjlighet, så är det väl värt att ta den tid och energi som krävs.

Förberedelser

En bra spelledare är alltid förberedd. Det behövs inte så mycket för att spelleda. Ett äventyr, eller i alla fall en idé, är alltid bra att ha. Men det kan i många fall vara bra att ha förberett en hel del annat material också, exempelvis kartor, spelledarspersoner, spännande platser och annan bakgrundsinfo. Här nedan följer en kort checklista på sådant som kan vara bra att tänka på:

Kartor: Både översiktskartor och detaljkartor.

Spelledarpersoner: Värden och beskrivningar.

Bakgrundsinformation: Vad händer och varför? Glöm inte någon slags grundläggande tidslinje.

Namnlistor: En lång lista med namn och tomrum som kan användas för att ge namn åt helt improviserade spelledarpersoner.

Platslistor: Namn på värdshus, berg, landmärken och annat som man kan komma förbi på resor i vildmarken.

Rekvisita och lappar

Om äventyret så kräver kan det vara på sin plats att ge en del ledtrådar i form av fysiska objekt. Är man överambitiös så kan man använda tennfigurer och ett uppbyggt landskap för att illustrera en by.

Andra saker som man kan ge till spelarna är kartskisser, dagboksutdrag, utdrag ur böcker, meddelanden skrivna på lappar och liknande pappersbaserade ledtrådar. De enklaste görs på rutat kollegieblock med en kulspetspenna, men detta är lite tråkigt. Har man tillgång till en dator kan man göra mycket snygga utskrifter. Är man på gränsen till överambitiös kan man leta upp lite pergament och kalligrafera ledtrådarna med kalligrafipenna och riktig medeltida skrivstil – det är himla snyggt, mycket imponerande och framförallt är det mycket stämningsfullt.

Disciplin

En av spelledarens viktigaste roller är att hålla ordning på mötet. Detta märks särskilt tydligt i spelledarens aspekt som regeldomare. Utifall att det någon gång skulle vara tveksamheter om reglerna så har spelledaren alltid sista ordet. Det gäller även om spelledaren har fel. Spelledarens uppgift är att hålla igång flytet, inte att kunna reglerna. Det innebär att om spelledaren vill komma förbi ett visst moment med ett enkelt tärningsslag, men reglerna säger att man ska slå flera slag och kolla i en tabell, så har spelledaren rätt att gå förbi momentet med sitt enda tärningsslag. Det svåra i det här är inte att strunta i reglerna, utan att få spelarna att acceptera att spelledaren har rätt att göra det. Det är detta som kallas ledarskap.

Disciplin innebär vissa grundläggande saker. Det handlar om att sätta en gräns om vad som är tillåtet och inte tillåtet. Allt detta är upp till varje spelledare och spelgrupp, men gränserna måste vara införstådda och ömsesidigt accepterade. Man behöver dock inte skriva något kontrakt eller några regler för vad som gäller, utan det räcker ofta med lite simpelt bondförnuft, artighet och etikett.

Till exempel borde nedanstående regler vara mer eller mindre underförstådda och är egentligen bara en förlängning av vett och etikett:

- Prata inte i munnen på varandra. Ger spelledaren ordet till en spelare så håller övriga tyst. Vill man säga något när någon annan ha ordet, begär uppmärksamheten.
- Stöka inte ner. Godispapper, tomflaskor och liknande ska städas undan, under spelmötet eller direkt efteråt.
- Håll ordning på prylarna.
- Fråga ägaren innan något lånas.
- Var försiktig med tilltugg och dryck – fler än en regelbok har blivit dränkt i cola eller kaffe och fettfläckar gör sig inte bra på rollformulär.
- Används levande ljus är det strikt förbjudet att leka med dessa! Förutom att det faktiskt är en säkerhetsrisk så bryter det dessutom stämningen.
- Kom i tid. Blir man försenad, meddela detta i förväg.
- Stäng av alla mobiltelefoner. Eventuella anhöriga bör förberedas på att man helst inte vill bli störd.
- Respektera medspelarna.
- Respektera spelledaren och acceptera hans domslut. Eventuella klagomål bör tas efter spelmötet.

Spelledarpersoner

Spelledarpersoner är viktiga. De utgör 'alla andra' i Mundana, det vill säga alla de som inte är rollpersoner. I princip finns det tre sorters spelledarpersoner: de som för handlingen framåt, de som bromsar handlingen, och de som finns till som stämningsskapande kuliss. Det är viktigt att vara förberedd angående de två första kategorierna, eftersom det är med dem som spelledaren styr och reglerar handlingen. En spelledare bör vara beredd med spelvärden, bakgrundshistoria och motivering för sådana spelledarpersoner. Risken finns trots allt att dessa spelledarpersoner på något sätt kan komma att agera mot eller med rollpersoner, och att deras spelvärden då behövs. Dessutom måste man veta varför spelledarpersonen agerar som han gör. Det går att komma på detta improviserat, men det krävs då en rutinerad spelledare.

Den tredje kategorin av spelledarpersoner är avsedd att bygga upp illusionen. För dessa behövs inte så mycket mer än namn, utseende och uppträdande. Således är det ganska lätt att improvisera fram dessa spelledarpersoner. Normalt sett behöver man inga värden på en värdshusvärd, eftersom hans uppgift är att förse rollpersonerna med en plats att sova på och något att äta. Därmed är spelledarpersonen en 'kulissfigur'. Ofta behöver man inte ens ett namn – skulle en rollperson fråga efter värdshusvärdens namn så kan man ha en lista med förberedda namn som man plockar ifrån när det behövs.

Ett vanligt fel är att många spelledare ofta glömmer sina spelledarpersoner. Alla har vi minst en gång varit med om en rejäl strid i ett rum, medan vakterna sover och spelar tärning i rummet bredvid, ovetande om stridslarmet på andra sidan en enkel dörr. När man lär sig och blir bättre som spelledare så upptäcker man ofta det felet och spelarna får då en obehaglig överraskning när kamraterna till dem de slåss mot plötsligt stormar in.

När man skapar en kampanj så bör man tänka på sina spelledarpersoner på samma sätt, fast på långt större plan. Nu är det inte längre bara i rummet bredvid som spelledarpersoner kan reagera. Varje handling från rollpersonerna som skulle kunna väcka en spelledarpersons uppmärksamhet kan resultera i någon form av respons (detta gäller för övrigt även handlingar från andra spelledarpersoner). När spelmötet är slut bör man sätta sig ner och fundera på vad som har hänt, om spelledarpersoner kan få reda på det och i så fall vilken respons det kan leda till.

En annan sak att tänka på med spelledarpersoner är att man inte har lång tid på sig att beskriva dem och spela dem. Spelare har lång tid att gå in i sin rollperson och gestalta den, medan spelledaren sällan har mer än några sekunder på sig att levandegöra en spelledarperson. Överdriv därför spelledarpersonerna något. Leta upp ett par tre utmärkande drag för varje spelledarperson och nämn dem i förbigående. Människor har en tendens att lägga märke till detaljer som avviker från det vanliga – förmodligen har det med överlevnad att göra – och det är inte alls dumt att spela på denna tendens.

Äventyrsimprovisation

I normala fall innebär äventyrsimprovisation att man fyller ut de luckor som äventyret inte råkade beskriva. Till exempel kanske det inte står i äventyret vad som händer om den hemska Xinu-kultens ritual utförs en timme för sent. Om rollpersonerna ställer om klockorna i staden, så att ritualen som ska utföras vid midnatt egentligen utförs klockan ett, så finns det ingen beskrivning för vad som händer.

Spelledaren tvingas då improvisera. En spelledare kan till exempel bedöma att det inte spelar någon roll huruvida ritualen utförs vid midnatt eller ej – orsaken till att det är just midnatt som gäller är helt enkelt tradition. En spelledare kan också bedöma att astrologi är så tätt sammanknippat med magi, så att om en ritual ska utföras vid midnatt så beror det med stor sannolikhet på att då står stjärnorna och himlakropparna rätt. Samma ritual en timme senare innebär att himlavalvet står fel, och ritualen misslyckas därmed. Båda möjligheterna omfattar en improvisation från spelledarens sida för att fylla ut det som äventyret inte beskrev.

Detta är dock inte det värsta som kan hända. En spelledare kan bli tvungen att kasta alla sina planer överbord. Eftersom spelarna är mänskliga varelser och spelledaren inte är Sherlock Holmes eller oraklet i Delphi är det nästan omöjligt att förutse hur spelarna ska agera eller reagera. Därför måste en bra spelledare vara beredd att improvisera utifall att spelarna lämnar äventyrets ramar.

I så fall gäller det att rädda vad som räddas kan. Man kan förstås tvinga in spelarna i äventyret igen, men spelarna uppfattar det då som att de är tvingade av spelledaren, vilket aldrig är bra. Spelarna behöver i alla fall en illusion av att de har ett fritt val. Då är det mycket bättre att ta vad man kan från äventyret, omplacera det och återanvända det och på så sätt försöka göra det bästa av situationen.

Regelimprovisation

Mundana är en komplex värld. Det kan hända så oerhört mycket och rollpersonerna kan råka ut för de mest varierande ting. Ibland är resultatet inte helt lätt att förutse. Det är det man har regler till.

Eon har två stora fördelar på denna punkt. För det första finns det regler för det mesta. Om rollpersonerna tänker göra något med alkohol i blodet så finns det regler för det. Vill en rollperson göra en sköldstöt så finns det regler för det. Försöker någon skriva en bok så finns det regler för det. Man kanske inte kan regeln utantill, men den finns där om den skulle behövas.

Tips: Slå tärning snabbt

Så här gör man för att få upp farten när man slår ObT6:

- Slå Ob-slaget tills det är klart.
- Skrapa ihop tärningarna i grupper om fem eller tio prickar. I och med att ingen tärning kan sluta på sex (då slås den om med två nya tärningar) så finns inte det problemet.
- Summera ihop fem- och tiogrupperna.
- Lägg till det som blir över.

Denna metod är bra mycket snabbare än att tvingas räkna ihop alla tärningar en och en till en slutsumma, eftersom det är enkelt att lägga ihop fem- och tiogrupper.

Exempel:

Krille slår Ob3T6. Tärningarna stannar på 1, 3 och 6. Sexan slås om och blir 2 och 6. Den ny sexan slås om och blir 4 och 6. Den sista sexan slås om och stannar på 1 och 3. Tärningarna ligger nu, från vänster till höger, i ordningen 4, 3, 1, 3, 1 och 2 (den andra trean ligger dessutom lite avsides). Krille skrapar ihop första trean och de båda ettorna till en femgrupp. Tvåan och den andra trean blir en andra femgrupp. Summan av dessa blir tio. Med den sista överblivna fyran blir slaget 14.

Den andra fördelen är mer subtil. I och med att Eon har ett grundläggande system som inte frångås så är alla regler väldigt lika varandra. Därmed så är det lätt att improvisera regler när det behövs. Detta kan inträffa i två fall: det ena är när det inte finns någon regel och det andra (och mycket mer vanligt) är när man inte orkar kontrollera en regel som man inte har i huvudet. I de flesta fall är grundregeln att någons svårighet modifieras med en eller flera nivåer upp eller ner.

Om en spelare till exempel ropar med högsta inlevelse, 'jag sopar till honom mot huvudet!', finns det något skäl till att man som spelledare ska in och leta upp tabell 5-34 på sidan 129 för att få reda på hur mycket svårare det är att träffa huvudet? Egentligen inte – kan man själva grundstrukturen i Eon så kan man som spelledare bedöma att anfallet blir en nivå svårare (+Ob1T6) och att om anfallet ändå lyckas så träffar man huvudet utan att slå på träfftabeller.

Att gömma siffrorna

Det viktigaste med siffror i rollspel är att se till att de inte kommer i vägen för rollspelandet. En del hävdar att alla siffror är i vägen för rollspelandet och betonar rollmomentet som överlägset allt annat. Andra hävdar att siffror är nödvändigt för spelmomentet och säger att rollspel trots allt består av en del roll och en del spel.

Utan spelmomentet hade rollspel inte varit rollspel och siffrorna hjälper trots allt till att göra världen begriplig och kvantifierbar. Vad båda sidor dock oftast är överens om är att siffrorna inte får komma i vägen för rollspelandet och om det ska finnas siffror så måste de vara till hjälp för rollspelandet.

Siffror har en speciell uppgift i rollspel: att kvantifiera förmågor, kunskaper och egenskaper hos världen och rollpersoner och spelledarpersoner i världen. Det är deras enda uppgift.

Det är inte upp till siffrorna att beskriva världen. I så fall hade rollspel varit ungefär lika underhållande som en SIFO-undersökning eller en statistiktentamen. Däremot är det upp till siffrorna att bestämma 'hur mycket', så att man utifrån det kan beskriva världen.

Vet man hur Eons siffror fungerar och vad de står för så har man en stor fördel som spelledare. I så fall kan man lätt improvisera de regler som behövs för tillfället och man har lätt att få flyt i spelet.

Felsökning och åtgärdsförslag

Det finns för mycket regler: Det är fullt möjligt att man blir avskräckt av alla regler i Eon. Det bästa sättet att hantera detta är att ta det lugnt och lära sig bit för bit. Man behöver inte använda allihop. Börja istället med de grundläggande reglerna och lägg på mer avancerade regler allt eftersom de behövs och känns bra.

Spelaren följer inte sina karaktärsdrag: Karaktärsdrag är en riktlinje för hur rollpersonen ska spelas, och det kan lätt uppstå problem angående hur karaktärsdragen tolkas. Det finns i princip tre sätt att hantera detta. Å ena sidan kan man betrakta det som 'dåligt rollspel' och vidta lämpliga åtgärder. Till exempel kan spelaren inte få några förbättringsslag förrän han rollspelar sin rollperson. Å andra sidan kan man se det som att spelaren inte är förmögen att spela de karaktärsdrag som han har på sin rollperson. Ändra i så fall karaktärsdragen. Å tredje sidan finns möjligheten att spelledaren och spelaren tolkar karaktärsdragen olika. Prata därför igenom situationen med spelaren för att vara säker på att det inte bara är en tolkningsfråga.

Spelaren vill inte slumpa fram rollpersoner: Det finns en hel del slump i Eons rollpersonsgenereringssystem. Det finns tabeller för bland annat grundegenskaper, bakgrund och särskilda förmågor. Det brukar finnas två invändningar mot detta. Den ena är att man har en idé om en rollperson som blir svår att skapa med ett slumpsystem. I så fall kan man sätta sig ner med den spelaren och gå igenom vad han vill ha för rollperson, hjälpa honom att få den, slå om ett eller flera slag eller kanske till och med välja rakt av. Kom ihåg att en spelledare kan köra över reglerna efter behag och utnyttja den möjligheten för att hjälpa spelaren att få sin rollperson. Den andra invändningen är att ett slumpsystem kan leda till oerhört osannolika, ospelbara, motsägelsefulla eller till och med omöjliga rollpersoner. Återigen, kom ihåg att spelledaren kan köra över reglerna efter behag. Skulle en spelare få motsägelsefulla resultat någonstans, låt spelaren slå om dessa slag.

Spelaren vill spela något som inte passar kampanjen: Det är fullt möjligt att en spelledare har planerat en kampanj där vissa rollpersoner inte skulle fungera. I så fall kan man agera på två sätt: antingen får spelaren acceptera att hans rollperson inte platsar i kampanjen, eller så kan spelledaren utnyttja den malplacerade rollpersonen till nya äventyr. Till exempel skulle en léaram-alvkvinna normalt inte passa i en kampanj som handlar om ett inbördeskrig i riket Soldarn och spelledaren kan helt enkelt säga 'nej' till en sådan rollperson. En spelledare med lite fantasi kan dock utnyttja situationen till nya äventyr och samtidigt spela på léarams hederskänsla för att få in rollpersonen i kampanjen.

Det saknas regler för något: Hitta på en regel. Svårare än så är det inte. Det enda man bör tänka på är att man inte bör göra det mitt i ett spelmöte, eftersom flytet störs. Före eller efter går bra, men mitt i är en dum idé.

Spelet blir 'oseriöst': Det finns flera sätt som rollspel kan bli 'oseriösa' på. Ett av de vanligaste är att det blir flamsigt och löjligt. Det brukar i allmänhet bero på trötthet och det bästa sättet att bota det på är att ta en paus och se till att få något i magen. I värsta fall kan man bryta spelmötet. En annan vanlig orsak till 'oseriöst spelande' är att en ny spelare kommer in i gruppen som inte är van vid den stil som spelgruppen är van vid. En kompromiss är i så fall det bästa sättet att råda bot på det sättet – den nya spelaren släpper loss lite, samtidigt som de gamla spelarna skärper sig en aning. I grund och botten är 'oseriöst spelande' mest en beteckning på de flesta varianter av rollspel som man själv inte sysslar med, och det bästa sättet att råda bot på det är att vara lite mindre trångsynt och mer förstående.

Spelarna vill inte följa äventyret: Det kan hända, och kommer att hända förr eller senare, att spelarna har helt egna idéer som lämnar det äventyr som spelledaren har satt upp. Det är inget fel med det, utan egentligen en naturlig effekt av att spelarna har en egen vilja. Som spelledare har man egentligen bara ett val: gilla läget. Något av det sämsta man kan göra är att tvinga in rollpersonerna i äventyret. Ta en paus istället. Se till att spelarna får mat i sig – då har de att göra i minst en halvtimme, vilket ger spelledaren en frist på lika mycket. Ta en nypa frisk luft. Handla lite tilltugg i snabbköpet, och tänk igenom saken på vägen. Vad man behöver tänka på är vad man kan rädda från sitt planerade äventyr. Ju mer som kan återanvändas desto bättre förberedd verkar man vara, och desto bättre kommer det gå senare. Framförallt, drabbas inte av panik. Behåll lugnet och gör något bra av situationen istället.

En rollperson har blivit snorigt rik eller adlig: Dessa båda problem är närbesläktade i sin natur. Den enklaste och bästa lösningen är att betrakta förmögenheten eller adelstiteln som en möjlighet, inte ett problem. En person som är rik eller adlig är som ett flugpapper för trubbel och därmed en enorm möjlighet till äventyrsidéer. Visst är det möjligt att den rike eller adlige inte har några finansiella motiv till att äventyra, men å andra sidan så behöver rollpersonen garanterat bry sig om politisk kohandel. Det sägs att mängden fiender är proportionell mot mängden makt man har, och i Mundana är makt lika med pengar och adelstitlar. Använd denna möjlighet till äventyr istället för kontant ersättning. Inte nog med att man får in den rike/adlige rollpersonen i äventyret – det blir också bra mycket mer personligt för den spelaren.

SANNOLIKHET OCH STATISTIK

Det finns många olika sätt att beräkna sannolikheter för olika utfall i Eon. Eftersom de flesta tärningsslag består av ett antal ObT6 kan detta i bland anses vara svårt eller komplicerat att beräkna. I detta stycke presenteras ett urval av olika sannolikheter. Dessa statistiska sammanställningar är avsedda för att ge både spelledaren och spelaren en uppfattning av vad som är möjligt att genomföra och vilken risk man då tar.

Obegränsade tärningsslag

I Neogames rollspel används en unik typ av tärningsslag – nämligen det obegränsade tärningsslaget (Ob-slag). Detta slag har fördelen att det inte finns någon övre gräns för resultatet (även om mycket höga resultat är extremt osannolika). Ob-slagets styrka kommer till sin fulla rätt då det används för färdighetsslag (då det alltid finns en viss risk att misslyckas), vid förbättringsslag (då man i teorin kan höja en färdighet hur högt som helst) och för skadeslag (då även en simpel attack i teorin kan döda ett offer).

Medelvärdet för Ob-slag [Frivillig kunskap]

Medelvärdet för Ob1T6 är 3,75 – vilket är något högre än för 1T6. Detta medelvärde kan beräknas på följande sätt:

Definiera $\bar{x}$ som medelvärdet för Ob1T6, då är

$$\bar{x}=\frac{5}{6}\cdot 3+\frac{1}{6}\cdot 2\bar{x} \Leftrightarrow \frac{2}{3}\bar{x}=\frac{15}{6} \Leftrightarrow \bar{x}=\frac{15\cdot 3}{6\cdot 2} \Leftrightarrow \bar{x}=3,75$$

För att få medelvärdet för ett tärningsslag som innehåller flera Ob-tärningar är det bara att multiplicera 3,75 med antalet Ob-tärningar. Se tabell 15-1 för en sammanställning.

Tärningsslag	Medelvärde för slaget
Ob1T6	3,75
Ob2T6	7,50
Ob3T6	11,25
Ob4T6	15,00
Ob5T6	18,75

Tabell 15-1: Förväntat medelvärde för olika tärningsslag

Statistik för förbättringsslag

Medelvärdet för antalet förbättringsslag som behövs för att höja en färdighet genom erfarenhet ett steg till en viss nivå anges i tabell 15-2. Medelvärdet för antalet förbättringsslag som behövs för att höja en färdighet genom erfarenhet från en nivå till en annan nivå anges i tabell 15-3.

Höja ett steg till nivå	Antal slag som behövs i medel
6	1,1
7	1,1
8	1,2
9	1,4
10	1,6
11	2,0
12	2,5
13	3,3
14	4,3
15	5,6
16	7,2
17	9,2
18	11,8
19	15,2
20	19,4

Tabell 15-2: Förväntat antal slag som för att höja en färdighet en nivå.

Statistik för svårighetsslag

En komplett sammanställning över chansen att lyckas, misslycks, lyckas perfekt och fumla anges i tabell 15-4. Det finns en separat tabell för varje svårighet (från Ob1T6 till Ob6T6).

Till färdighetsnivå:		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Från färdighetsnivå:	5	1,1	2,2	3,4	4,8	6,4	8,4	10,9	14,2	18,4	24,0	31,2	40,4	52,2	67,4	86,7
	6	–	1,1	2,3	3,7	5,3	7,3	9,9	13,1	17,4	22,9	30,1	39,3	51,2	66,3	85,7
	7	–	–	1,2	2,6	4,2	6,2	8,7	12,0	16,3	21,8	29,0	38,2	50,0	65,2	84,6
	8	–	–	–	1,4	3,0	5,0	7,5	10,8	15,1	20,6	27,8	37,0	48,8	64,0	83,4
	9	–	–	–	–	1,6	3,6	6,2	9,4	13,7	19,2	26,4	35,6	47,5	62,6	82,0
	10	–	–	–	–	–	2,0	4,5	7,8	12,1	17,6	24,8	34,0	45,8	61,0	80,4
	11	–	–	–	–	–	–	2,5	5,8	10,1	15,6	22,8	32,0	43,8	59,0	78,4
	12	–	–	–	–	–	–	–	3,3	7,5	13,1	20,3	29,5	41,3	56,5	75,8
	13	–	–	–	–	–	–	–	–	4,3	9,8	17,0	26,2	38,0	53,2	72,6
	14	–	–	–	–	–	–	–	–	–	5,6	12,7	21,9	33,8	48,9	68,3
	15	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	7,2	16,4	28,2	43,4	62,8
	16	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	9,2	21,0	36,2	55,6
	17	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11,8	27,0	46,4
	18	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15,2	34,5
	19	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	19,4

Tabell 15-3: Det förväntade antalet förbättringsslag som behövs för att höja en färdighet från en nivå till en annan.

Mycket lätt svårighetsslag (Ob1T6)

Färdighet	Perfekt	Lyckat	Misslyck.	Fummel
5	50,0%	38,2%	11,8%	–
6	50,0%	40,8%	9,18%	–
7	50,0%	43,1%	6,90%	–
8	50,0%	45,0%	4,99%	–
9	50,0%	46,5%	3,47%	–
10	50,0%	47,6%	2,40%	–
11	50,0%	48,2%	1,84%	–
12	50,0%	48,6%	1,39%	–
13	50,0%	49,0%	1,04%	–
14	50,0%	49,2%	0,78%	–
15	50,0%	49,4%	0,59%	–
16	50,0%	49,5%	0,46%	–
17	50,0%	49,6%	0,35%	–
18	50,0%	49,7%	0,27%	–
19	50,0%	49,8%	0,21%	–
20	50,0%	49,8%	0,16%	–

Lätt svårighetsslag (Ob2T6)

Färdighet	Perfekt	Lyckat	Misslyck.	Fummel
5	20,4%	19,1%	57,7%	2,77%
6	26,6%	22,2%	48,4%	2,74%
7	27,5%	34,1%	35,8%	2,70%
8	28,3%	44,0%	25,2%	2,61%
9	28,9%	51,7%	17,0%	2,48%
10	29,4%	56,9%	11,4%	2,31%
11	29,8%	59,3%	8,87%	2,08%
12	29,9%	61,4%	6,87%	1,83%
13	30,1%	62,9%	5,44%	1,57%
14	30,2%	64,0%	4,51%	1,31%
15	30,3%	64,7%	3,94%	1,07%
16	30,4%	65,2%	3,60%	0,86%
17	30,4%	65,5%	3,36%	0,69%
18	30,4%	65,8%	3,18%	0,55%
19	30,5%	66,0%	3,06%	0,44%
20	30,5%	66,2%	2,98%	0,35%

Normalt svårighetsslag (Ob3T6)

Färdighet	Perfekt	Lyckat	Misslyck.	Fummel
5	3,36%	5,51%	83,7%	7,41%
6	4,87%	7,52%	80,2%	7,40%
7	6,43%	12,2%	74,0%	7,38%
8	6,64%	21,5%	64,5%	7,34%
9	6,83%	32,1%	53,8%	7,26%
10	6,99%	43,0%	42,9%	7,11%
11	7,12%	53,2%	32,8%	6,88%
12	7,21%	61,5%	24,7%	6,55%
13	7,25%	68,1%	18,5%	6,10%
14	7,29%	73,0%	14,1%	5,57%
15	7,32%	76,4%	11,3%	4,96%
16	7,34%	78,8%	9,54%	4,32%
17	7,36%	80,5%	8,42%	3,69%
18	7,37%	81,8%	7,75%	3,09%
19	7,38%	82,7%	7,40%	2,55%
20	7,38%	83,3%	7,23%	2,08%

Svårt svårighetsslag (Ob4T6)

Färdighet	Perfekt	Lyckat	Misslyck.	Fummel
5	0,39%	1,23%	85,2%	13,2%
6	0,72%	1,39%	84,7%	13,2%
7	1,06%	2,39%	83,4%	13,2%
8	1,40%	4,71%	80,7%	13,2%
9	1,45%	9,25%	76,1%	13,2%
10	1,49%	15,5%	69,9%	13,1%
11	1,53%	23,3%	62,1%	13,0%
12	1,56%	32,2%	53,4%	12,8%
13	1,58%	41,5%	44,4%	12,6%
14	1,59%	50,3%	35,9%	12,1%
15	1,59%	58,3%	28,6%	11,6%
16	1,60%	64,9%	22,6%	10,8%
17	1,61%	70,2%	18,2%	9,96%
18	1,61%	74,2%	15,2%	8,97%
19	1,61%	77,2%	13,2%	7,93%
20	1,61%	79,4%	12,1%	6,88%

Mycket svårt svårighetsslag (Ob5T6)

Färdighet	Perfekt	Lyckat	Misslyck.	Fummel
5	0,01%	0,32%	80,0%	19,6%
6	0,08%	0,26%	80,0%	19,6%
7	0,15%	0,32%	79,9%	19,6%
8	0,22%	0,67%	79,5%	19,6%
9	0,29%	1,53%	78,6%	19,6%
10	0,30%	3,30%	76,8%	19,6%
11	0,31%	6,12%	74,0%	19,6%
12	0,32%	10,2%	69,9%	19,5%
13	0,32%	15,6%	64,7%	19,4%
14	0,33%	22,1%	58,3%	19,3%
15	0,33%	29,5%	51,2%	19,0%
16	0,33%	37,3%	43,8%	18,5%
17	0,33%	45,0%	36,8%	17,9%
18	0,33%	52,1%	30,5%	17,1%
19	0,33%	58,3%	25,3%	16,1%
20	0,33%	63,5%	21,3%	14,9%

Extremt svårt svårighetsslag (Ob6T6)

Färdighet	Perfekt	Lyckat	Misslyck.	Fummel
5	–	0,07%	73,6%	26,3%
6	–	0,06%	73,6%	26,3%
7	0,02%	0,05%	73,6%	26,3%
8	0,03%	0,07%	73,6%	26,3%
9	0,04%	0,17%	73,5%	26,3%
10	0,06%	0,45%	73,2%	26,3%
11	0,06%	1,05%	72,6%	26,3%
12	0,06%	2,13%	71,5%	26,3%
13	0,06%	3,88%	69,8%	26,3%
14	0,06%	6,49%	67,2%	26,2%
15	0,06%	10,1%	63,7%	26,2%
16	0,07%	14,7%	59,2%	26,0%
17	0,07%	20,2%	54,0%	25,7%
18	0,07%	26,4%	48,2%	25,3%
19	0,07%	33,0%	42,2%	24,7%
20	0,07%	39,6%	36,4%	23,9%

Tabell 15-4: Sannolikheter att lyckas, misslyckas, lyckas perfekt och fumla för olika svårighetsslag och färdighetsnivåer (värdena är avrundade).

FÖRKLARINGAR: STRID OCH SKADOR

Skadetabellen (sidorna 168–170) kan vid en första anblick te sig svår och krånglig att förstå, med massor av rader och kolumner. Var skall man titta? Vilka siffror skall man föra in? Här följer en serie exempel för att underlätta förståelsen för skadetabellen. Det första att tänka på är att man alltid enbart använder en och samma kolumn vid ett och samma anfall. Man tittar aldrig i olika kolumner vid samma anfall.

Exempel ett, skadetabellerna:

Här följer ett exempel mellan Jac Vobar och en rövare. Rövaren har Skadetålighet 6. Genom hela exemplet kommer Jac träffa, och rövaren att misslyckas med sina försvar.

Jac hugger med sitt stridssvärd mot en rövare och får en skadeverkan på 6, vilket gör att skadorna läses av från kolumnen märkt "1-9". Ett slag (62 på 1T100, normalt huggvapen) på träfftabellen (tabell 7-11, sidan 167) visar att träffen tog i rövarens bröstkorg. Rövaren får 2 Traumakryss, 1 Smärtkryss och Blödningstakt på 1.

Nästa runda träffar Jac igen och får nu en skadeverkan på 13, vilket gör att skadorna läses av från kolumnen märkt "10-19". Ett slag (67 på 1T100, normalt huggvapen) på träfftabellen (tabell 7-11, sidan 167) visar att träffen åter tog i rövarens bröstkorg. Men nu finns det flera olika resultat av skador, märkta med Hjärta, Lunga och så vidare. Längst upp i kolumnen står det hur många slag för extraskador rövaren tillfogas. I det här fallet skall ett slag med 1T10 göras. Resultatet blir 6 vilket innebär att rövaren fick en träff som tog i dennes revben. Rövaren får 6 Traumakryss, 4 Smärtkryss och Blödningstakt på 2, vilket läggs till hans tidigare skador. Totalt har rövaren nu 8 Traumakryss, 5 Smärtkryss och Blödningstakt på 3. Rövaren når en ny rad för Dödsslag i och med mängden Traumakryss. Slaget på Ob1T6 lyckas och rövaren lever. Ett Chockslag krävs också av samma anledning. Svårigheten är Ob1T6, vilket lyckas och rövaren förblir på fötter. Dessutom står det "BR2" vid skadan, vilket innebär att ett Brytrisk-slag måste slås, med Ob2T6 ("2-an" efter "BR" ger antalet tärningar i Ob-slaget) mot rövarens STY. Slaget lyckas och revbenet gick inte av.

Observera här att vi inte tittade i kolumnen märkt "1–9" – alla skadeeffekter kommer från en och samma kolumn.

I den tredje rundan träffar Jac återigen och får nu en skadeverkan på 25, vilket gör att skadorna läses av från kolumnen märkt "20-29". Ett slag (69 på 1T100, normalt huggvapen) på träfftabellen (tabell 7-11, sidan 167) visar att träffen igen tog i rövarens bröstkorg. Längst upp i kolumnen står det hur många slag för extraskador rövaren tillfogas. I det här fallet skall två slag med 1T10 göras. Resultaten blir 2 och 7 vilket innebär att rövaren fick en träff som tog i dennes lunga och revben. Rövaren får ytterligare 18 (12+6) Traumakryss, 20 (16+4) Smärtkryss och Blödningstakt på 17 (16+1), vilket läggs till hans tidigare skador. Totalt har rövaren nu 26 Traumakryss, 25 Smärtkryss och Blödningstakt på 20. Rövaren når tre nya rader för Dödsslag i och med mängden Traumakryss. Slaget på Ob4T6 misslyckas och rövaren avlider av träffen. Chockslaget ignoreras, likaså Brytriskslaget på Ob3T6.

Observera här att vi inte tittade i kolumnerna märkta "1–9" eller "10–19" – alla skadeeffekter kommer från en och samma kolumn.

Förtydligande: Samma extraskada flera gånger

Om ett mål får ta emot flera extraskador, kan dessa träffa samma område, till exempel två träffar i revbenet eller två träffar i hjärtat!? Ja, det kan det – det betyder helt enkelt att målet får mycket skada i det området. När det gäller revbenet kan man tolka det som att ett revben är rejält mosat, eller så kan det vara två olika, medan det i fallet med hjärtat innebär att träffen var så kraftig och klockren att hjärtat fick ta emot extremt mycket stryk. Man skall alltså inte slå om extraskador som träffar i samma område under ett och samma anfall.

Förtydligande: Flera extraskador medför flera slag

Varför är vissa skadeeffekter lägre vid högre skadeverkan? Vid en första anblick kan man tycka att det verkar skumt att vissa skadeeffekter är lägre vid en högre skadeverkan, till exempel 'Långt sår' i armen vid en huggsskada (tabellen på sidan 168), där man vid skadeverkan 10-19 ger 'T+2, S+5, B+2' och vid skadeverkan 20-29 ger 'T+1, S+5, B+1'. Både Trauma och Blödningstakt är ju lägre än vid den högre skadeverkan, och Smärtan är ju likvärdig! Hur går det ihop? Det som är lätt att missa här är att man slår fler extraskade-slag ju högre skadeverkan är. Så den maximala skadeeffekten för ett långt sår i armen man kan få på skadeverkan 10-19 är 2 Traumakryss, 5 Smärtkryss och Blödningstakt på 2. Jämför detta med den maximala skadeeffekten som ett långt sår i armen ger vid skadeverkan 20-29; 2 Traumakryss (1+1), 10 Smärtkryss (5+5) och Blödningstakt på 2 (1+1). Där ser man att man ändå ger mer skadeeffekt vid högre skadeverkan, trots att de enskilda resultaten i kolumnerna ter sig vara lindrigare.

Förtydligande: Båda inblandade blir försvarare

Om båda parter i en strid plötsligt blir försvarare (till exempel efter en instinktiv försvarsmanöver) så måste striden öppnas på nytt. Om en anfallare har blivit tvingad till att bli försvarare (utan möjlighet att få slå VINIT-slag) måste den ursprunglige försvararen slå VINIT-slag för att få bli anfallare – detta sker med andra ord inte automatiskt.

Förtydligande: Upprepade försvarsmanövrer

För att kunna avgöra hur många gånger man måste försvara sig under en runda krävs det att man är tankeläsare och att man kan se in i framtiden. För de flesta är detta något ouppnåeligt. Därför behöver man aldrig specificera antalet försvarshandlingar under en runda. Man säger bara exempelvis "jag blockerar alla anfall mot mig". Eftersom svårighetsökningen på försvarsmanövrer är progressiv så behöver man inte veta max antal försvarshandlingar innan anfallen sker. Det första försvaret har normal svårighet, det nästföljande en nivå högre, det efter den ytterligare en nivå högre, osv.

Om man vill utföra flera olika försvarsmanövrer under rundan, exempelvis blockeringar och ett motanfall, så fungerar det som vanligt – båda handlingarna får en nivå (+Ob1T6) svårare därför att man vill utföra flera manövrer. Om det visar sig att försvararen tvingas utföra tre blockeringar under rundan så blir svårigheterna som följer:

Handling	*Svårighet*
Blockering #1	*Ob3T6 (Ob2T6 i grund, +Ob1T6 då ett motanfall också skall genomföras)*
Blockering #2	*Ob4T6 (Ob2T6 i grund, +Ob1T6 då ett motanfall också skall genomföras, +Ob1T6, eftersom det är handling två i rundan)*
Blockering #3	*Ob5T6 (Ob2T6 i grund, +Ob1T6 då ett motanfall också skall genomföras, +Ob2T6, eftersom det är handling tre i rundan)*
Motanfall	*Ob7T6 (Ob3T6 i grund, +Ob1T6 då en försvarsmanöver (blockeringar) genomförs, +Ob3T6, eftersom det är handling fyra i rundan)*

Här kan man snabbt se att motanfall är farliga – med en svårighet på hissnande Ob7T6 är risken för fummel mycket stor. Och fummel brukar vara en stor anledning till att man förlorar striden i Eon.

Förtydligande: Grupperingar

Om det är flera inblandade i striden händer det att grupperingarna blir konstiga. Sträva alltid efter att dela upp de stridande i så många två-persons-grupper som möjligt. Om 1 och 2 slår på A och sedan B blandar sig i på A:s sida, så dela upp striden i två grupper, med två personer i varje, stället för att ha en grupp med fyra inblandade. Ett förslag är att 1 fortsätter att slå på A, medan 2 byter och möter upp B:s attack.

Exempel: Att strida och att bli skadad

Jac har vunnit ganska mycket under en spelkväll på ”Tjänarens Bägare”. Hans ärkerival, Mavrik Tumdräpare, anser att Jac har vunnit för mycket och har därför anlitat två sjöbusar, Raaz och Jimmi för att ”ta hand om Jac”.

Jac Vobar genar visslande genom en gränd på väg mot värdshuset ”Runda Tunnan”, där han och hans vän Tzorcelan har varsitt rum. Ur skuggorna lösgör sig plötsligt två gestalter – en framför och en bakom Jac. Jac stannar upp och frågar vad de vill. När han ser stålet i deras händer blixtra i månskenet fattar han snabbt vad som är i görningen och drar sitt stridssvärd.

Efter slag för VINIT visar det sig att Jac blir anfallare mot motståndaren framför sig (Raaz) och försvarare mot motståndaren bakom (Jimmi). Den relativa effekten är dock till Jacs fördel, så han börjar med sitt anfall. Raaz väljer att parera under rundan, Jimmi väljer att anfalla Jac en gång (normalt), och Jac väljer att anfalla Raaz en gång (högt och kraftfullt) samt parera Jimmi. Detta gör att Jacs första anfall har en svårighet på Ob4T6.

Jacs kraftfulla höga anfall träffar och Raaz misslyckas att parera med sitt kortsvärd. Skadeverkan för Jacs anfall är Ob4T6+3 (Grundskada Ob1T6+2, +Ob2T6+1 för vapnet, +Ob1T6 för att utfallet är kraftfullt) och slaget blir 21. Slaget på träfftabellen med 1T100 visar på 11 vilket innebär en träff i ansiktet på Raaz, där han saknar skydd. Den reducerade skadeverkan blir oförändrad. 21 i skadeverkan medför att två extraskador skall slås. Resultaten med två T10:or blir 3 och 8; det vill säga 'Öra' och 'Köttsår i kinden'. Detta ger 9 (3+6) kryss Trauma, 23 (13+10) kryss Smärta en ökad Blödningstakt på 11 (10+1). Raaz, som har en normal kroppsbyggnad (Skadetålighet 6) slår ett Dödsslag med Ob1T6 mot Chockvärdet och lyckas slå under. Chockslaget är dock på Ob4T6 (+Ob1T6 från Traumasektionen och +Ob3T6 från Smärtsektionen) och slaget misslyckas. Raaz stöper stönande ihop på gatan – med sitt öra kraftigt blödande!

Jimmi anfaller Jac och träffar. Jac misslyckas med sin parering (som har svårighet Ob4T6). Jimmi sticker in sin dolk djupt i Jacs bröst (resultat 34 på träfftabellen) och ger en skadeverkan på 13. Jacs läderväst skyddar tre (Pansarvärde 3) mot stickanfall så den reducerade skadeverkan blir 10 – precis tillräckligt för att ge en extraskada. Slaget för extraskadan blir 8 vilket innebär att dolken träffar ett av Jacs revben. Jac får 6 kryss Trauma, 4 kryss Smärta samt en Blödningstakt på 2. Dessutom skall ett brytriskslag slås mot Jacs STY för att revbenet inte skall gå av. Svårigheten för detta slag är Ob2T6 eftersom det stod BR2 vid extraskadan. Jacs brytriskslag misslyckas vilket innebär att dolken bryter ett av Jacs revben. Totalt har Jac nu mottagit 6 kryss Trauma och 4 kryss Smärta och han har en Blödningstakt på 2. Jac har inte nått någon svårighetsökning från någon del i Skadesektionen, och behöver sålunda inte slå något Dödsslag eller Chockslag. Men får han bara ett extra kryss till på Trauma når han en ny rad med svårighetsmodifikationen. Ny runda!

Jac förlorar automatiskt initiativet då han fick en extraskada. Skurken behåller initiativet och gör ett nytt högt och kraftfullt anfall med sin dolk. Jac väljer att parera och göra ett motanfall. Jimmis anfall lyckas men Jac lyckas parera trots en svårighet på Ob4T6. Jacs motanfall kommer därefter, också den med en svårighet på Ob4T6. Jimmi utgår från att Jacs anfall kommer att missa, vilket visar sig vara fel. Skadeverkan för Jacs motanfall blir hela 17 (trots att skadeverkan halveras vid motanfall) och tar i skurkens högerhand (resultat 58 på träfftabellen). Jimmis extraskada blir en benpipa. Jimmi antecknar 4 kryss Trauma, 7 kryss Smärta, och en Blödningstakt på 2. Dessutom är det brytrisk med en svårighet på Ob2T6 mot Jimmis STY – slaget lyckas och handen bryts inte. Spelledaren vill också kontrollera om hugget kapar handen, vilket är ett amputationsslag med Ob1T6 i svårighet. Jimmi har otur med sina Ob-slag och slaget misslyckas – handen är kapad! Detta innebär att Jimmi antecknar ytterligare 10 kryss Trauma, 10 kryss Smärta och 10 mer i Blödningstakt. Jimmi klarar sitt Dödslag som är på Ob1T6 (kraftig kroppsbyggnad, Skadetålighet 7). Chockslaget på Ob3T6 klaras också så Jimmi är kvar på benen. Jac fick inga nya kryss på Trauma, Smärta eller Blodförlust under rundan, vilket innebär att han inte behöver slå några Dödsslag eller Chockslag.

Nästa runda väljer Jimmi att ylande sticka iväg och Jac låter honom löpa. Plågad börjar Jac stappla hemåt, med handen hårt tryckt mot sitt sår.

Exempel: Läkning av skador (sidan 176-178)

Jac stapplar mot värdshuset ”Runda Tunnan”. Han blöder en poäng per minut (även om Jac håller för handen så är hans Blödningstakt över 1 (2–1=1)) tills det att kroppen själv har minskat Blödningstakten på naturlig väg – något som tar 20 minuter per poäng ('Full aktivitet') så länge Jac rör på sig, speciellt med ett brutet revben!

Efter sju minuter når Blodförlusten en ny rad med modifikationen +Ob1T6, vilket gör att Jac skall slå ett Chockslag med Ob1T6 mot Chockvärdet, som är 14 – han lyckas. Efter ytterligare sex minuter (totalt 13 minuter) ökar Blodförlusten ytterligare en hel rad och ett nytt Chockslag slås, denna gång med Ob2T6. Slaget lyckas än en gång. Jac snubblar upp för trappan och skriker i skänkrummet högt och ljudligt på Tzorcelan. Efter någon minut kommer en yrvaken Cerec Tzorcelan ned för trappan, med värdshusvärden och dennes hustru i släptåg. Värdshusvärden har en handyxa i handen. Tzorcelan får en smärre chock över synen – Jac har en totalt nedblodad tunika och byxor, han ser svag ut och blicken är glansig.

Tzorcelan och värdshusvärden hjälper snabbt Jac upp på rummet där Jac når en ny rad igen (summa 19 i Blodförlust) och slår Ob3T6 mot Chockvärde. Slaget misslyckas och Jac faller in i medvetslöshetens kalla mörker samtidigt som Tzorcelan börjar försöka hela såret. När Tzorcelan försöker hjälpa Jac skall också ett Dödsslag slås (se sidan 164). Svårigheten kommer bara från Blödningssektionen och är Ob3T6. Slaget lyckas och Jac har inte avlidit från sina skador. Tzorcelan tar fram bandage. Slaget mot Tzorcelans Läkekonst är Ob2T6 och han lyckas precis (effekt 0). Blödningstakten sänks till 1 (2–(0+1)=1). Tzorcelan pressar sin hand mot såret för att dämpa Blödningstakten. Efter bara 40 sekunder har det gått 20 minuter sedan Jac fick skadan och det innebär att kroppen själv sänker Blödningstakten med ett steg så att den sänks till noll. Tzorcelan tar bort handen. Efter ytterligare 5 minuter (nu räknas det som om Jac vilar) kan Tzorcelan ta bort bandaget, eftersom kroppen då har sänkt Blödningstakten från ett till noll på naturlig väg.

Det kommer det att ta tre dygn innan Jacs Trauma når noll (nu när han vilar). Dock tar det bara två timmar för Smärtan att nå noll (om man inte använder regeln om 'Smärtsamma skador', sidan 177). Efter en timme sjunker Blodförlusten från 20 till 18 och Jac skall slå ett nytt Chockslag för att vakna – slaget misslyckas. Efter ytterligare 3 timmar sjunker Blodförlusten ytterligare en rad och Jac skall slå ett nytt slag – vilket lyckas.

Dessutom slås ett slag med Ob1T6 och till denna summa adderas 10. Slaget blev fyra så summan blir 14 – så många dagar som det tar för revbenet att läka. Jac kommer med största sannolikhet att ligga stilla under de två veckorna det tar för revbenet att läka – under tiden kommer han säkert att köra med Tzorcelan så mycket han orkar!

Exempel: Infektioner (sidan 178)

Jac, som har Skadetålighet 6, har trampat ned i en grop full med rostiga järnspetsar. Jacs totala Trauma ligger på 13, vilket ger honom en svårighet på TÅL-slaget på Ob3T6 (+Ob2T6 från Traumasektionen och +Ob1T6 då spetsarna var smutsiga). Han misslyckas och får sålunda en infektion. Hans vän Tzorcelan gör rent de smutsiga såren. Efter ett dygn får Jac ytterligare en poäng (+1) i Trauma och når 14 poäng. Eftersom Jac får ny Trauma så slås ett TÅL-slag för att se om infektionen sprider sig. Slaget på Ob1T6 (Ob2T6 – Ob1T6 då såret var rent) lyckas. Detta innebär att infektionen inte sprider sig, och dessutom så är en infektion i kroppen bekämpad. Jac är nu infektionsfri och kan börja återhämta Trauma på normalt vis.

Exempel: Smärtsamma skador (sidan 177)

Fall 1: Jac har blivit skadad. Han har fått 20 Traumakryss och 20 Smärtkryss. Antalet Smärtkryss kan inte läka under antalet Traumakryss, vilket i det här fallet innebär att Jac inte återhämtar några Smärtkryss före det att Traumakryssen återhämtats. Så fort Trauma minskar till 19 kryss går Smärta också ned till 19 kryss.

Fall 2: Jac har blivit skadad. Han har fått 20 Traumakryss och 30 Smärtkryss. Om han håller på med normal aktivitet (galen som han är) så återhämtar han ett Traumakryss per dygn och ett Smärtkryss per timme. Detta innebär att under de följande tio timmarna minskar Smärtkryssen med ett per timme tills de når 20 – samma antal som Traumakryssen. Därefter tar det 14 timmar till innan Trauman minskar till 19 kryss och först då minskar också Smärtan till 19 kryss, precis som i exempel (1). Därpå tar det 24 timmar till innan både Trauma och Smärta minskar med ett – till 18 kryss.

Fall 3: Jac har blivit skadad. Han har fått 20 Traumakryss och 5 Smärtkryss. Hans Smärta kommer inte att återhämtas förrän hans Trauma har gått ned från 20 till 4, först då minskar också Smärtan till 4 kryss. Observera att Smärtan inte går upp till Traumanivån om Smärtan är lägre. Däremot återhämtas inte Smärtan om Traumakryssen är fler än Smärtkryssen.

LITTERATUR & FILMER

Det finns mängder med inspirationskällor till Eon. Böcker och filmer är medier vilka är lätta att få tag på och som man kan få stor behållning av. Här följer ett urval av de böcker och filmer som vi anser kunna ge något till en Eon-spelledare. De flesta av fantasyromanerna är översättningar. Författarna till Eon gör inga anspråk på att ha läst alla dessa böcker, men gott och väl hälften av dem. Det skall också sägas att det finns betydligt mer fantasy på engelska – vi har bara tagit med det som finns på svenska på grund av utrymmesskäl.

Fantasyromaner på svenska

Lloyd Alexander - Krönikan om landet Prydain*
Robert Asprin – Tjuvstaden*
Carolina Bjällerstedt Mickos - Till Esprami*
Saga Borg - Jarlastavens vandring
Marion Zinner Bradley- Avalons dimmor
Terry Brooks - Arvet från Shannara*
Christina Brönnestam - Svart eld
Orson Scott Card – Sjunde sonen*
Lewis Carol - Alice i Underlandet
Joy Chant – Röd måne och svarta berg
Brian Daley – Kampen om Coramonde
Stephen Donaldson – Krönikorna om Thomas Covenant*
Stephen Donaldson – Kampen om Mordant*
Dave Duncan – Den rättrådige*
Wayland Drew – Willow
David Eddings – Sagan om Belgarion*, Sagan om Mallorea*
Pål Eggert – Ars Moriendi
Michael Ende – Den oändliga historien
Raymond E. Feist – Ormkrigskrönikan*
Raymond E. Feist & Jannu Wurts – Imperiets dotter*
Catherine Fisher - Legenden om kråkan, Snöhäxans son
Maggy Furey – Magikerns stav*
Terry Goodkind – Sanningens svärd*
Maria Gripe - Glasblåsarnas barn
Barbara Hambley – Morkeleb den svarte, Det svarta citadellet
Sue Harrison – Chagak – Istidssagan*
Robin Hobb – Fjärrskådarna*
R.E. Howard – Böckerna om Conan*
Dan Hörning – Svärdsspel i Hadarlon
Brian Jacques – Rerdwall*
Robert Jordan – Sagan om drakens återkomst*
Katherine Kerr – Böckerna om det magiska landet Devvery*
Stephen King – Drakens ögon
Niklas Krog – Frihetskrigen*, Gudarnas son
Ursula K.LeGuin – Trollkarlen från Övärlden*
Fritz Leiber – Svärd och svartkonst*
C.S. Lewis – Narnia*
Astrid Lindgren – Mio, min Mio, Ronja rövardotter
George R.R. Martin – Sagan om is och eld*
Anne McCaffrey – Drakryttarna, Drakjakten
Patricia McKillip – Gåtmästaren*
Elizabeth Moon – Paksenarrion*
Michael Moorcock – Elric av Melniboné*, Runstaven*
Peter Morwood – Klanfursten, Demonfursten, Drakfursten
Bertil Mårtensson – Maktens vägar*, Deral Bågskytt
Mervin Peake – Gormenghast*
Meredith Ann Pierce – Aeriel*
Terry Pratchett – Resan hem*, Skivvärlden*
Jennifer Roberson – I djurskepnad*
Andreas Roman – Trilogin om drakväktarna*
J.K. Rowling – Harry Potter*
Fred Saberhagen – Gudarnas svärd*
J.R.R. Tolkien - Trilogin om Härskarringen*
Jack Vance – Cugels saga
Cynthia Voigt - På falkens vingar
Margaret Weis & Tracy Hickman – Draklanskrönikan*,
T.H. White – Svärdet i stenen*
Tad Williams – Minne, sorg & törne*
Roger Zelazny – Amber*
* = *Trilogi eller längre sammanhängande svit böcker.*

Fantasyfilmer

Barbarian Queen, Barbarian Queen 2
Beastmaster
Ben Hur
Beowulf
Bleka dödens minut
Braveheart
Conan Barbaren, Conan Förgöraren
Den mörka kristallen
Den oändliga historien, Den oändliga historien 2
Den siste draken
Det sjunde inseglet
Dragonheart, Dragonheart 2
Dragonslayer
Ett herrans liv
Excalibur
First knight
Gavain och den Gröne riddaren
Highlander, Highlander 2 & 3
Ivanhoe
Jean d'Arc
Korpen flyger
Korpens skugga
Krull
Kull - the conqueror
Kött och blod
Labyrint
Ladyhawke
Legenden – Mörkrets härskare
Monthy Pythons fantastiska värld
Rosens namn
Röda Sonja
Robin Hood – Prince of thieves
Ronja Rövardotter
Sagan om ringen
Svärdet i stenen
Trollkarlen från Oz
Vite vikingen
Vägvisaren
Willow

TILLBEHÖR TILL EON

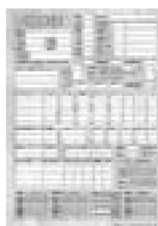
DET FINNS EN stor mängd tillbehör till Eon. På denna sidan presenteras kortfattat de tillbehör som fanns utgivna då denna upplaga av Eon gavs ut. Neogames ger kontinuerligt ut nya tillbehör. För de senaste nyheterna om vilka tillbehör som finns att köpa och vilka tillbehör som kommer att ges ut, så hänvisar vi till våra webbsidor: http://www.neogames.se/. På webbsidorna finns också en hel del gratis material att ladda ner.



#5002 • 64 sidor
ISBN 91-8912802-8

Spelarens handbok

Spelarens handbok är en modul som förklarar reglerna för spelaren. Här finns alla de delar av reglerna som spelaren kan behöva, exempelvis grundläggande rollpersonsgenerering, färdighetslistor, utrustningslistor (med vikter) och så vidare. Mundana beskrivs ur en rollpersonens subjektiva synvinkel. Det finns även med en uppslagsdel och lösa handritade kartor i färg.



#5003
32 dubbelsidiga ark

Eon II rollformulär

Rollformulärsblock som innehåller 32 dubbelsidiga ark där man kan skriva ned det mesta om sin rollperson, attribut, färdigheter, utrustning, skador, karaktärsdrag, Qadosh, vapen, rustning samt besvärjelser. Rollformulären ser likadana ut som de som medföljer grundreglerna och är lätta att riva ur blocket.



#5004 • Skärm
8 sidigt häfte

Eon Spelledarsakärm

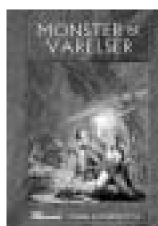
En kraftig spelledarskärm i tre sektioner med bifogat tabellhäfte som innehåller vapeninformation, alla viktiga tabeller. Dessutom medföljer i häftet en färdighetslistning samt ett sex sidor stort index till Eons grundregler med alla tänkbara sökord. Utöver detta finns även två lösa referenskort i färg med stridsmanövrer, ett för försvararen och ett för anfallaren.



#5005 • 112 sidor
ISBN 91-8912806-2

Mundana

Boken beskriver i spelvärlden Mundana. Följande länder beskrivs: Asharien, Soldarn, Damarien, Västmark, Thalamur, Consaber, Fristaten Colonan, Fristaten Pereine, Alarinn, Jargiska kejsardömet, Kamor, Drunok, Mûhad, Momolan, Eumo, Belu, Summag, Melorion, Caserion, Gordrion och Takalorr. Boken beskriver också de stolta dvärgarna, de mystiska alverna, de glada misslorna och de brutala tirakerna.



#5006 • 80 sidor
ISBN 91-8912806-0

Monster & varelser

Mundana befolkas inte bara av civiliserade varelser, det finns även mängder med monster, oknytt och styggelser. Denna bakgrundsmodul innehåller information om och illustrationer på dessa bestar. En stor del av boken utgörs av användbar information om olika bruksdjur, exempelvis olika hästraser och olika typer av hundar. En mer noggrann genomgång av Mundanas troll finns också i slutet av boken.



#5007 • 80 sidor
ISBN 91-8912807-9

Alver: Förbannelsens folk

Denna bakgrundsmodul beskriver de sex alviska stammarna. Deras kultur, bakgrund, historia, liv och leverne beskrivs i detalj. Boken innehåller mycket information och ger inblick i Mundanas alvers ganska speciella synsätt och levnadsvillkor. Det finns också information om hur man skapar alviska rollpersoner och en hel del annat användbart, exempelvis hemligheter och äventyrsuppslag.



#5008 • 48 sidor
ISBN 91-8912808-7

Sorgernas brunn

Detta äventyr till Eon utspelar sig i det karga Asharien, där rollpersonerna helt plötsligt befinner sig i en situation som de inte alls hade planerat. Långa och svåra prövningar ligger framför dem på vägen mot problemets lösning. I boken finns naturligtvis även alla platser och personer beskrivna som rollpersonerna kan besöka och träffa på.



#5009 • 96 sidor
ISBN 91-8912809-5

Jarla

Detta är en kampanjbok som beskriver den nordasharیska staden Jarla. Boken är sprängfylld med info om stadens handelshus, hantverkare, tjuvgillen och värdshus. Boken är också ett komplext kampanjäventyr som rör sig inom Jarlas maktstrukturer. Någon vill ont, och rollpersonerna är ivägen då de vet för mycket. Dessutom medföljer information om jarladömet i allmänhet och i dessa finns det fler äventyrsuppslag.



#5010 • 144 sidor
ISBN 91-8912810-9

Mystik & magi

Detta är en regelbok som beskriver allt en blivande magimästare behöver veta i Eon. Det finns information om olika magivägar, hur man skapar egna besvärjelser, jämte regler för improviserad magi samt alkemi och skapandet av magiska artefakter. Det finns mängder med magiska effekter som kan kombineras till besvärjelser. Dessutom ingår bakgrundsfakta om magiteori, magivägar och kända magiker.



#5011 • 96 sidor
ISBN 91-8912811-7

Dvärgar: Stenens söner

I modulen beskrivs dvärgasläktet och deras olika klaner. En stor del av modulen upptas av beskrivningen av ett typiskt dvärgafäste. Dvärgarnas språk, deras utrustning och hur man skapar dvärgiska rollpersoner är andra intressanta ämnen i denna bok. I boken finns beskrivs dessutom flera av dvärgarna hemligheter samt ett antal äventyrsuppslag.



#5012 • 112 sidor
ISBN 91-8912812-5

Asharien & Soldarn

I denna bok beskrivs de två närbelägna länderna Asharien och Soldarn. Boken tar bland annat upp områdets geografi, historia, språk, religioner, samhällen och härmakt. Alla städer beskrivs utförligt och kompletteras med tjugo kartor i tvåfärg. Naturligtvis finns också en förteckning över områdets makthavare och kända personligheter, samt en ingående beskrivning av dagligt liv och kampanjspel.



#5013 • 96 sidor
ISBN 91-8912813-3

Religioner: Gudarnas kamp

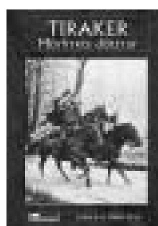
Detta är en utförlig bok som behandlar allt som har med Mundanas religioner att göra. Alla de stora och mäktiga religionerna beskrivs men även ett stort antal mindre religioner, förbjudna kulter, korrumperade sekter och mystiska läror från okända civilisationer. Dessutom finns regler och information som gör präster till både intressanta och mäktiga personer.



#5014 • 128 sidor
ISBN 91-8912814-1

Krigarens väg

I den här modulen finns allt som Mundanas krigare behöver känna till. Modulen innehåller nya yrken, nya vapen & rustningar (cirefaliska, tirakiska, alviska, dvärgiska men också exotiska vapen från Momolan och Mûhad). Det medföljer också regler för fältslag och belägringar. Som en bonus finns också kompletta regler för stridskonster och ett nytt snabbt skadesystem.



#5015 • 96 sidor
ISBN 91-8912815-X

Tiraker: Mörkrets döttrar

Denna bok behandlar det tirakiska raserna, deras liv, historia och ursprung. De olika ätterna och deras speciella inställning till saker och ting beskrivs i detalj, tillsammans med beskrivningar ner till varje individ i en stam. Tirakernas främsta hemvist Takalorr och dess huvudstad Tiban ges gott om utrymme, tillsammans med regler och info om tirakiska sjömän och pirater.



#5017 • 96 sidor
ISBN 91-8912817-6

Consaber

Denna bakgrundsmodul tar upp det feodala konungadömet Consaber. Det råder ett spänt lugn, men Consabers urgamla fiende Thalamur har åter börjat rusta. Och vad är det egentligen som sker i östra Danbréann? Landet, dess människor och kultur beskrivs ingående. Tokons barbarer finns omnämnda. Consaber är ett rike i uppgång, med en hel del teknologiska landvinningar bakom sig.

INDEX ÖVER REGELBOKENS ALLA SIDOR

EON

Namn
Yrke
Ras | Längd
Kön | Vikt
Ålder | Kropp
Hemort
Religion
Vapenarm: ○ Höger ○ Vänster ○ Ambi

STY
TÅL
RÖR
PER
PSY
VIL
BIL

SYN
HÖR

Spelare

Lojalitet
Heder
Amor
Aggression
Tro
Generositet
Rykte
Tur

Qadosh
Chockvärde

Speciella fördelar och nackdelar

FÖR m/r $=\frac{RÖR+TÅL+10}{4}$
Språng m/r =FÖRx2
Spurt m/r =FÖRx3

Kläder & Pansar kg ×0,5 = kg
Vikt av övrig utrustning + kg
Total belastning = kg

Grund-skada	Hugg	Kross	Stick
	Ob	Ob	Ob

Bärförmåga kg =(STY+TÅL)/2

Närstridsvapen	Färdighet		Fattning	Hugg	Kross	Stick	BRYT	SI	Vikt
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	
		○		Ob	Ob	Ob		/	

Avståndsvapen	Färdighet		Räckvidd	Kort	Normal	Långt	Mycket lång	Vikt
		○	m	Ob	Ob	Ob	Ob	
		○	m	Ob	Ob	Ob	Ob	
		○	m	Ob	Ob	Ob	Ob	

Sköldar	Färdighet		Skada	BRYT	SI	Vikt
		○	Ob		/	
		○	Ob		/	

VINIT $=\left[\frac{RÖR}{2}+\text{Stridsvana}\right]/2$

Insikt $=\frac{(PSY+SYN)}{10}+\frac{\text{Stridsvana}}{2}$

Kroppsskydd	Ger skydd åt	Hugg	Kross	Stick	BRYT	Vikt

Utmattning

Svårighet	FÖR	
0		○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○
+Ob1T6	–1	○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○
+Ob2T6	–2	○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○
+Ob3T6	–3	○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○
+Ob4T6	–4	○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○
+Ob5T6	–5	○○○○○○○○○○

Trauma

Dödsslag Chockslag	
0	○○○○○○○○○○
+Ob1T6	○○○○○○○○○○
+Ob2T6	○○○○○○○○○○
+Ob3T6	○○○○○○○○○○
+Ob4T6	○○○○○○○○○○
+Ob5T6	○○○○○○○○○○
+Ob6T6	○○○○○○○○○○
+Ob7T6	○○○○○○○○○○
+Ob8T6	○○○○○○○○○○
+Ob9T6	○○○○○○○○○○

Smärta

Svårighet Chockslag	FÖR	
0		○○○○○○○○○○
+Ob1T6	–1	○○○○○○○○○○
+Ob2T6	–2	○○○○○○○○○○
+Ob3T6	–3	○○○○○○○○○○
+Ob4T6	–4	○○○○○○○○○○
+Ob5T6	–5	○○○○○○○○○○
+Ob6T6	–6	○○○○○○○○○○
+Ob7T6	–7	○○○○○○○○○○
+Ob8T6	–8	○○○○○○○○○○
+Ob9T6	–9	○○○○○○○○○○

Blödningstakt →

Blödningstakt	
	+1/min
	+1/runda
	+2/runda
	+3/runda
	+4/runda
	+5/runda
	+6/runda
	+7/runda
	+8/runda
	+9/runda

Blodförlust

Dödsslag Chockslag	
0	○○○○○○○○○○
+Ob1T6	○○○○○○○○○○
+Ob2T6	○○○○○○○○○○
+Ob3T6	○○○○○○○○○○
+Ob4T6	○○○○○○○○○○
+Ob5T6	○○○○○○○○○○
+Ob6T6	○○○○○○○○○○
+Ob7T6	○○○○○○○○○○
+Ob8T6	○○○○○○○○○○
+Ob9T6	○○○○○○○○○○

Färdighet		Värde	Specialiseringar
Berättarkonst	[PP]		
Dansa	[RP]		
Fingerfärdighet	[R]		
Fiske	[P]		
Förföra	[PP]		
Förhöra	[P]		
Gyckla	[RP]		
Gömma	[RP]		
Hoppa	[R]		
Kasta	[R]		
Klättra	[R]		
Köra vagn	[R]		
Ledarskap	[PP]		
Marsch	[T]		
Matlagning	[P]		
Ockultism	[B]		
Rida	[R]		
Sjunga	[PP]		
Skidor	[R]		
Skådespel	[PP]		
Smyga	[R]		
Speja	[PS]		
Spel & dobbel	[P]		
Spåra	[PS]		
Supa	[T]		
Söka	[PS]		
Undervisning	[P]		
Undvika	[R]		
Värdera	[B]		
Överlevnad	[P]		
Övertala	[PP]		

Stridsvana [noll]

Övriga färdigheter	Värde	Specialiseringar

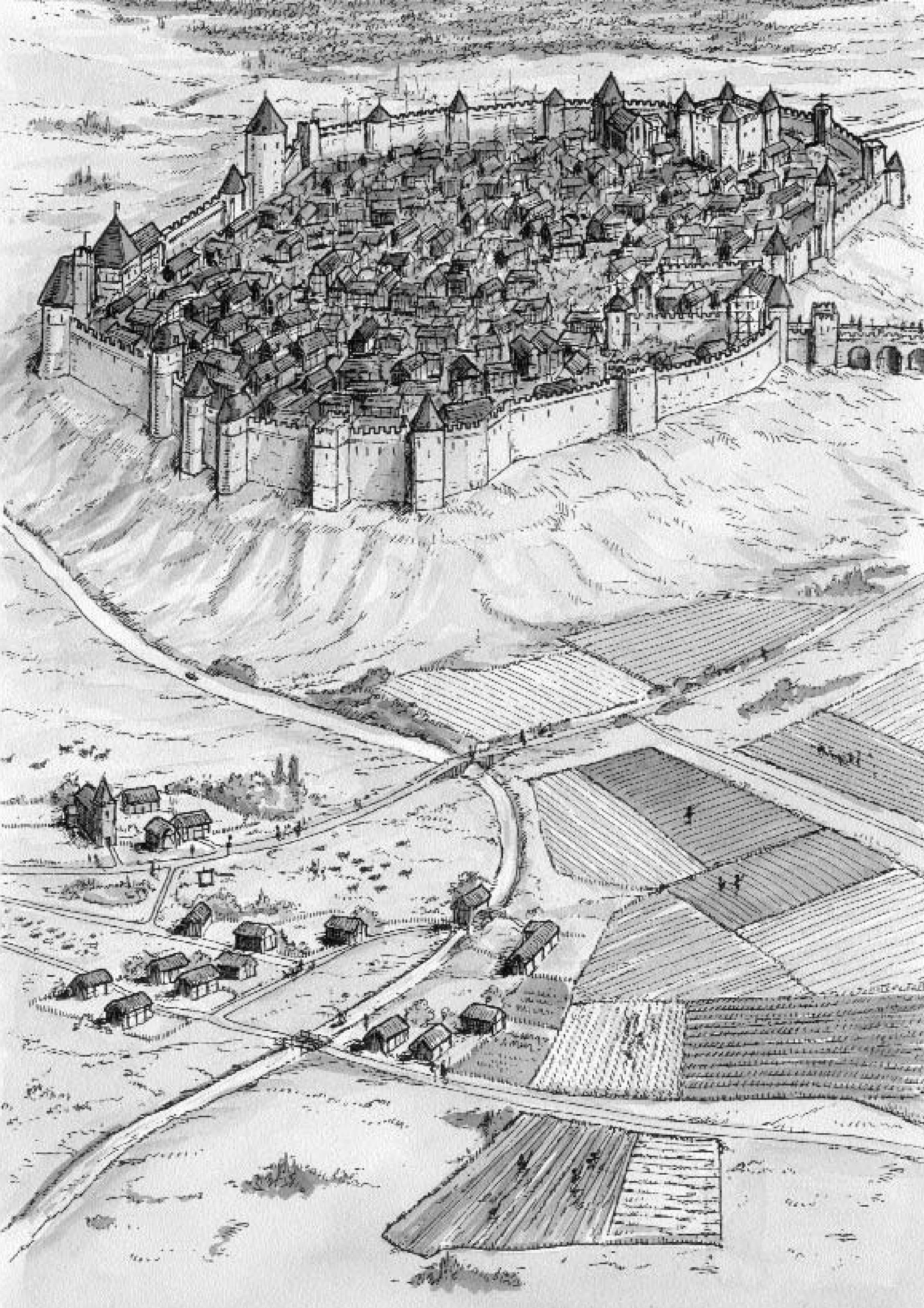
Grundchanser för färdigheter

[PP] = (PER+PSY)/4
[RP] = (RÖR+PSY)/4
[PS] = (PSY+SYN)/4
Modersmål = PSY
[R] = RÖR/2
[P] = PSY/2
[T] = TÅL/2
[B] = BIL/2

Utrustning

Utrustning

Övrigt



FÖRORD

Det har varit ett roligt om än krävande arbete att skriva ihop en ny världsbok om Mundana. Mycket behövde kompletteras och många frågor väcktes; varför fanns det ingen historia över rikena i den tidigare utgåvan? Varför var så stora och intressanta områden mer eller mindre helt utelämnande?

Det skulle visa sig att det var lättare sagt än gjort att hålla samman allt material, men med hjälp av en mängd frilansare, hobbyister och Mundanafantaster föll pusselbitarna och förklaringarna på plats.

Så här i efterhand när man ser tillbaka på arbetet har det både gått snabbt och långsamt. Mycket skulle man ha kunnat göra annorlunda, utelämna eller skriva mer om, men trots allt känns Geografica Mundana oerhört gedigen och genomarbetad. Det är den hittills omfångsrikaste modulen till Eon och ett vältillkommet tillskott till var rollspelares hylla.

Mycket nöje!

Författarna,
Göteborg, hösten 2002

GEOGRAFICA MUNDANA

Andra reviderade upplagan, isbn 91-8912840-0



GÖTEBORG
WWW.NEOGAMES.SE

PRODUKTION

Carl Johan *"En get som heter Börje"* Ström

KONSTRUKTION

Marco *"Fan! Du skjuter min jävla flaggfjant!"* Behrmann
Martin *"Inte fullt så impulsivt som det låter"* Fröjdh
Dan *"Absint ska ju vara bra för kreativiteten"* Johansson
Daniel *"Till kontoret för egen maskin"* Lehto
Carl Johan *"Räknas skriftliga citat?"* Ström
Krister *"Vi ska bara övertyga honom om det också"* Sundelin
Johan *"Tänk dig en riktigt grov sjöman…"* Söderström
Anton *"Hej, det är jag som skriver om Forion"* Wahnström

MED HJÄLP AV

Sebastian *"Det är ju bara att ni tar vara på det"* Andersson
Emil *"Tisdagsgodis"* Björnson
Peter *"Har du läst det än?!"* Janevik
Roger *"Jag gillade ju Jarlalund!"* Lindström
Greger *"Tiden går fort när man har roligt"* Lundstedt
Petter *"Fast hon sjunger inte lika bra som Carola"* Nallo
Ola *"Jäääävlar – en grop!"* Nilsson
Karl *"De ska vara lite krigiska av sig"* Nolander
Arteom *"Jag blev lite lätt förvirrad"* Toma

TACK TILL

Tobias *"Ni har gjort ett grundligt jobb"* Landström
Christer *"Javisst ja, det kanske är det jag ska läsa"* Larsson
Andreas *"Fast du kan utelämna dåren"* Roman

LAYOUT & REDIGERING

Andreas *"Jo…"* Johansson
Daniel *"Bobard"* Lehto
Carl Johan *"Man kan hitta på citat också!"* Ström

ILLUSTRATIONER

John *"Jag ser fram emot att klottra"* Hellervik
Dover Publications

OMSLAGBILD

Keith *"An error in the database"* Parkinson
Albert *"Islands in the Sound"* Bierstadt

KARTOR

Carl Johan *"Ni kommer aldrig att hinna använda alla mina epitet"* Ström

KORREKTURLÄSNING

Sebastian *"Ni kanske har märkt att jag har många idéer"* Andersson
Marco *"Du får texterna… nästa vecka"* Behrmann
Martin *"Jag försöker vara jättepetig"* Fröjdh
Andreas *"Neej, det är en indian…"* Johansson
Roger *"Skall jag korra det här också?"* Lindström
Karl *"Jag gör gärna något annat nu"* Nolander
Arteom *"Mycket märkligt, varför står det ingenting om honom?"* Toma
Anton *"Stämmer det verkligen med bara ett år?"* Wahnström

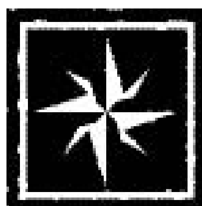
TRYCK

Elanders Svenskt Tryck, Surte

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL ETT

GEOGRAFI



DEN GAMLE SALTSTÄNKTE mannen satt i ett hörn av värdshuset och puffade på sin pipa. Runtomkring honom satt en mängd barn, vilka andäktigt satt tysta med knäppta händer och lyssnade till den gamle störens berättelser: ”Vad dessa ögon har sett, är sånt som andra bara tror är sagor.”

”Ja, berätta en saga”, bad barnen hänfört.

Den gamle mannen hostade torrt, och spottade blod i en näsduk han höll i ena handen. Tiden var långt liden, och han åts långsamt upp inifrån. Vart andetag var en plåga, men smärtan kunde dövas med brännvin, varför han kunde hittas dag efter annan på värdshuset. Han stoppade ner näsduken i fickan, fyllde ännu ett glas med den bittra drycken ur kruset, och svepte det i en enda drag.

”Så känner man sig som en människa igen”, muttrade han och grinade illa åt den envisa krampen i lungorna. Andetagen var rosslande och trötta, men han var en rakryggad man som inte gav efter. Han skulle dö med läderstövlarna på.

”Kan du berätta om dina äventyr på världens baksida…”, undrade ett av barnen.

”…Nej, berätta om din strid med sjöormen igen”, bad ett annat.

Den ärrade sjöfararen öppnade munnen för att säga något, men överraskades av en märklig, kittlande känsla. Så underligt det kändes. Han hade inte föreställt sig det så.

”Jag har sett saker som ni barn inte kan föreställa er”, sade han. ”Tirakiska piratskepp stuckna i brand vid Sinadera och sydsken som dansar över främmande kuster – men nu skall jag berätta en riktigt spännande historia för er…”

GEOGRAFI

Stora, öde vidder befolkade av ociviliserade vildar, sofistikerade städer med högt stående kulturer och väldiga riken och kejsardömen som strider om makt och inflytande. Från norr till söder, från öst till väst, överallt hittar man dessa mänskliga kulturer. Men så finns det de stora, tysta ödemarkerna med sina skrämmande landskap, oförmögna att hysa liv. Ödemarker som gömmer hemligheter och rikedomar, men också förbannad jord och olycka. Kort sagt, välkomna till Mundana!

Geografisk begränsning

Mundana är en stor värld och det finns väldiga, okända landområden både i väster och i öster. De kända områdena av Mundana begränsas av Arkipelagen i söder, Forion i sydväst, Gordrion i nordväst, de stora slätterna i nordöst och Ebhron i sydöst.

Det går att segla runt Mundana. Så har skett vid några tillfällen, och de mest kända expeditionerna i känd tid har satts upp av cirefalierna på Melorion och av sabriska flottan. Sedan finns dessutom havsfolken som ständigt färdas runt på havets vidder. De färdas regelmässigt runt Mundana längs passadvindarna och de stora havsströmmarna.

Genom att beräkna hur långt bort man kan se ett avlägset berg över havet så har sabriska forskare lyckats uppskatta Mundanas omkrets till 2.700 coloniska mil (ungefär 28.858 km). Med utgångspunkt från detta är den sabriska sjömilen (1336 m) definierad som en sextiondel av en grad vid ekvatorn. Omkretsen är alltså 360 × 60 = 21.600 sabriska distansminuter. De andra folken håller dock fast vid sina sjömil (som är 1.852 m).

Kunskapen om vad som finns utanför de kända länderna är dock oerhört sporadisk, för att inte säga direkt obefintlig, utanför en liten grupp av lärda män och kartografer, samt naturligtvis orädda sjöfarare.

Varför är då så stora delar av Mundana outforskad ödemark? Det tycks som om civilisationerna som kommit och gått genom eonerna alltid nästan uteslutande varit begränsade till samma geografiska område. Att finna ett säkert svar på den frågan är svårt, kanske rent av omöjligt. Utforskande expeditioner vittnar dock om att det finns andra platser, men att de landområden som verkar finnas är öde och ofta karga – det rör sig om väldiga, heta öknar utan tillstymmelse till liv, svårforcerade och höga bergsmassiv och andra extrema naturtyper som inte inbjuder till liv. Varför det förhåller sig så, är det dock ingen som med säkerhet vet. En möjlighet är att Mundanas baksida gjorts obebodd för all framtid under ett tidigare mörker, men eftersom inga bevis finns, så går det bara att spekulera.

Det är därför kanske inte så märkligt att civilisationen bara verkar hållas inom det kända området där Mundanas länder finns belägna idag.

Geografisk översikt

Den kända delen av Mundana sträcker sig från Alarinn och riddarriket Consaber i öst, till det avsides belägna Forion i öst. Väster om Consaber finns den ikamriska halvön med riket Thalamur, som är ett torrt och bergigt land.

Vidare västerut hittar man Mithera, ett mytomspunnet och vidsträckt skogsland med få vägar och farbara floder. Söder om Mitheraskogen finns den ashariska halvön, kluven av en bergskedja som är hemvist för både dvärgar och tiraker.

Söder om den ashariska halvön ligger tirakernas ögrupp Takalorr. Klimatet där är väldigt skiftande, med långa torrperioder, men också återkommande regn.

Då och då händer det att någon av ögruppens aktiva vulkaner får ett utbrott och dränker hela öar i lava, vilket brukar få otrevliga konsekvenser för tirakerna. I övrigt är öarna bevuxna av tät skog eller djungel.

Väster om den ashariska halvön ligger de meloriska öarna, vilka är tätbefolkade och uppodlade. Med ett tropiskt klimat och varma västvindar har befolkningen en behaglig tillvaro.

Rakt norrut från Melorion ligger det jargiska kejsardömet, det största riket på Mundana, där barr- och lövskogar breder ut sig över kuperad mark. Dessutom är landet mycket bördigt, tack vare de många floderna och den goda jorden. Bortom den i norr belägna bergskedjan Krolim, finns Kamor och Kraggbergen, två vidsträckta områden vilka befolkas av barbarfolk.

Väster om det jargiska kejsardömet finns det förbrända ökenlandet Tarkas och Kamoriviken, som leder ut till Blå havet – gränsen till det okända. Få sjömän har seglat över detta hav, och än färre har återvänt.

Söder

I söder finns den stora arkipelagen som består av hundratals öar. De två viktigaste öarna av dessa är Oriton och Lohemo, som lyckats ena ett stort antal öar inför hotet från kolonialmakterna Consaber och det cirefaliska samväldet. De koloniserade öarna ligger i nordvästra arkipelagen. Genom folket på öarna vet man att det inte finns något land åt söder förrän man kommer fram till den södra packisen. Den sydligast kända bebodda ön heter Eno. Söder om Ebhron finns öarna Luberos och Lalasta. Luberos är en mycket stor ö som sägs vara bebott av ett gigantiskt monster. Detta monster sägs enligt rykten vara av helt otroliga proportioner. Det finns inga kända bosättningar på ön. Däremot finns det en relativt högstående civilisation på ögruppen Lalasta norr om Luberos.

Väster

De stora landområdena väster om Blå havet befolkas av ödlemänniskor och deras uråldriga civilisation. Kontakterna med ödlemänniskorna är minimal, dels beroende på deras totala ointresse av kontakter med folken i öster och dels på grund av de extremt svårnavigerade och farliga kusterna längs de västra delarna av blå havet. I väster begränsas ödlemänniskornas landområden av Blå bergen, en mäktig bergskedja som utgör en gräns mot de obeboeliga ödemarkerna i väster.



I de södra delarna av Blå bergen ligger det isolerade dvärgfästet Thain-Renk-Ghor. Hela dvärgariket är underjordiskt. Tunnlarna sträcker sig från Blå bergens östra branter till dolda öppningar i Mernudalen. Mycket få människor har varit nere i dvärgariket. Från Thain fraktas silver, metaller, ädelsten och smidesarbeten söderut till Menon-Aun. Som bytesvara transporteras stora mängder timmer, kött, spannmål, vin och öl till Thain.

Väster om Blå bergen finns ofantligt stora obeboeliga områden som plågas av torka, giftiga insekter och blodtörstiga monster. Landet är förbränt och vegetationen består av täta snår som bär sylvassa taggar.

Längs med söderhavets norra kust finns ett större imperium som heter Menon-Aun och sträcker ut sig över de västra slätterna. Huvudstaden heter Ral-Isur. Invånarna i Menon-Aun är svagt gulhyade och mörkhåriga. Landet är svårtillgängligt och invånarna är ofta misstänksamma mot främlingar. Huvudstaden Ral-Isur är avlägsen och en starkt befäst huvudstad i det inre av Menon-Aun. Ral-Isur beskrivs som ointagligt av de få besökare som har återvänt från Menon-Auns huvudstad. De sju övriga städerna i Menon-Aun är även de stora. Cheng är en slavstad i de sydöst där lagen i denna stad går hand i hand med vapnen. I Cheng blandas folk från söderhavets länder med gulhyade människor från de Menon-Aun. Jahan är en välskött stad i vid den stora floden M'Oio. Niata ligger i de blå bergens sydvästra delar och en viktig handelsväg går genom staden från Thain till Menon-Auns huvudstad Ral-Isur. Pran är en jordbruksstad i de centrala delarna. Tam-Ghu är den viktigaste hamnstad i sydöstra Menon-Aun. Tam-Ghu är till stora delar byggd på pålar i den grunda floden M'Oio, den bruna floden. Floden flyter sakta, men för med sig stora mängder sediment som gör slätterna kring Tam-Ghu mycket bördiga. Tsan är en befäst stad i östra Menon-Aun som är avsedd som försvar mot ödlemänniskorna. Yehan är en folkrik stad belägen vid den stora floden M'Oio. Staden är en av Mundanas största städer, men levnadsstandarden är mycket låg för de flesta invånare i staden. Yehan fungerar som en rekryteringsplats för den armé som är stationerar i provinsen.

Miam är ett litet land sydväst om det stora imperiet Menon-Aun. Miam är numera ett fattigt lydrike till Menon-Aun. Landet styrs officiellt av en hatad marionetthärskare. Invånarna är fattiga och är vana att leva av vad de små åkrarna kan ge. Den lilla huvudstaden Thuas är ockuperad av Menon-Aun och används flitigt som hamn för Menon-Auns fartyg. Det går rykten om att invånare som inte lyder de ockupationsmaktens soldater fraktas bort som slavar till Menon-Aun.

I sydväst finns det flera öar som befolkas av människor och alver. Närmast är kryddöarna som utgör en viktig knytpunkt för handeln med de länder som ligger ännu längre väster ut.

Tarhai är ett örike som består av tre stora öar i den norra delen av Söderhavet. Öarna är bergiga och kuperade. Det finns flera aktiva vulkaner på öarna. Tarhai har länge varit isolerat från fastlandet och landet har därför utvecklats i sin egen riktning. Öriket är uppdelat i fjorton provinser som var och en styrs av en mäktig feodalherre. De flesta av feodalherrarna är till största delen lojala till kejsaren som styr landet från rikets huvudstad, Vekei. Krigsherrarna från öriket krigar ständigt mot varandra. De största släkterna på ön har legat i fejd med varandra i flera århundraden. Vekei är den bästa hamnen på öarna. Hamnbassängen i Vekei är mycket stor. Det ligger många båtar permanent förtöjda här som används som bostäder.

Ännu längre i sydväst finns öarna Mio och Enara som till största delen är täckta av ogenomträngliga djungler. Det finns ett fåtal städer på dessa öar som befolkas av människor. Det förekommer viss handel, främst i riktning mot kryddöarna.

Öster

Sydöst om Consaber ligger Ebhron och öster därom finns landområden som täckta av djungler och träsk. Farliga monster och giftiga insekter och växter gör landområdena i öster obeboeliga.

Norr

De stora slätterna i norr bebos av raunlänningar, horndrakar, panteror och andra vilddjur. Växtlivet är kargt och det är endast på sommaren som det växer till sig ordentligt. All form av odling är omöjlig vilket medför att raunlänningarna måste livnära sig på nomadisk boskapsskötsel.

Norr om de stora slätterna ligger de vidsträckta isvidderna som bebos av de kärva veddofolket. Isvidderna är till största delen tomma från liv, men det finns många farliga varelser, exempelvis istroll, isdrakar och andra okända monster.

Kartografi

De små framsteg som har gjorts vad gäller kartografin i Mundana står i första hand cirefalierna och sabrierna för, vilket avspeglar sig i att de mest exakta kartorna är ritade av cirefaliska eller sabriska kartritare, mycket beroende på dessa folks långa erfarenhet av sjön och navigering till havs.

Även om det är allmänt vedertaget bland sjömän att världen är rund – faktum att det går att segla runt den kan inte motsägas – så är det en sanning som inte är lika utbredd inom andra kretsar. Gemene man är till exempel övertygad om att världen är platt – annars skulle ju allt ramla av!

När sjöfarten fortfarande var ung, seglade man över havet längs med kusterna. Kartor och navigering föddes senare, och skulle i mångt och mycket komma att underlätta kartritandet. Ett revolutionerande hjälpmedel var kompassen, som tillsammans med kvadranter och astrolabium gjorde det lättare att bestämma sin position på havet, vilket medförde att man kunde segla direkt mellan hamnarna, tvärs över haven och inte längre behövde förlita sig till kusterna för att inte komma vilse.

När man seglar till sin slutdestination, styr man dock inte omedelbart mot målet, att bestämma sin position i sidled är långt svårare än att definiera densamma i höjdled. Därför styr man kraftigt åt sidan om målet, och tar sedan av när man nått den önskade breddgraden. På detta sätt riskerar man inte att hamna på fel sida om målet, utan att veta om det.

Även om kartritarna vet om att världen är ett klot, så fortsätter de att avbilda världen som om den vore platt, med följden att antingen proportioner eller avstånd blir lidande.

Den tidigaste förekomsten av kompasser ledde till en explosionsartad reform av kartografin, som utvecklades i snabb takt med följden att kartor och sjökort blev allt mer exakta. För denna utveckling stod i mångt och mycket cirefalierna, vilka också säger sig vara kompassens uppfinnare.

Kommunikationer över långa avstånd

Att kommunicera över stora avstånd kan vara problematiskt. Det finns dock ett antal sätt att lösa detta på, av vilka det vanligaste är att anlita en budbärare eller kurir. Denne springer eller rider till mottagaren och lämnar muntligen meddelandet till adressaten. Förutsatt att budbäraren är kompetent och lojal, har detta sätt ett antal fördelar, som till exempel att informationen är den ursprungliga och att ingen utomstående kan ta del av meddelandet. Nackdelarna är att det alltid finns en risk att budbäraren glömmer hela eller delar av meddelandet, att han inte är lojal samt att det inte går att överföra bilder, ritningar, kartor eller långa och komplicerade meddelanden. Ett alternativ är att låta budbäraren medföra ett skriftligt meddelande. Detta gör det möjligt att överföra alla typer av information utan att förlora något av dess innehåll. Detta kan vara av särskild vikt när det rör sig om korrekta formuleringar i ett meddelande till kungen, dubbeltydigheter och dolda undermeningar som bara mottagaren kan tolka (man vet ju aldrig hur lojal budbäraren är när det kommer till kritan...), information på ett språk eller om ett ämne som budbäraren inte behärskar etc. Det är helt enkelt lättare att förmedla detaljer och små nyansskiftningar i ett skriftligt meddelande än via en mänsklig (eller liknande) mellanhand.

Problemet med budbärare är att de inte orkar gå eller rida hur länge som helst (se reglerna för utmattning, sida 179 i grundboken). I vissa civiliserade kulturer har någon, ofta armén, byggt upp ett system av stationer där en budbärare avlöser en annan. Denna typ av 'organiserade' budbärare kallas kurirer.

I stället för att sända ett skriftligt meddelande med en person kan man sända det med en dresserad fågel. Det vanliga är att man använder sig av duvor med speciellt god orienteringsförmåga, men även andra fågelarter förekommer. Problemet med brevduvor (och andra brevfåglar) är att de bara kan hitta hem, inte till andra platser. Vid en långvarig kommunikation med brevfåglar mellan två platser måste man alltså då och då transportera sina fåglar från hemmet till sin kommunikationspartner. En fågel kan endast bära med sig en begränsad belastning. En liten lapp av något lätt material rullas ihop och läggs i en vattentät kapsel som sedan fästs vid fågelns ben eller rygg.

Vilda skogar och öde slätter

Det kan tyckas som om det bor förhållandevis lite folk på Mundana, men då måste man ta i beaktning att även i de kända delarna av Mundana så är stora områden öde vildmark, där gränserna mellan olika riken är lite svävande. Även om nybyggare finns så föredrar de allra flesta att bo på det ställe där deras förfäder bott, varför bryta ny mark om man samtidigt måste möta vildmarkens faror? Städernas och bebyggelsens trygghet är än så länge mer lockande.

Ju längre norrut man kommer, desto mer öde vildmark ligger framför en. De stora slätterna är till exempel så sparsamt befolkade att de i princip är obebodda, även om där finns hundratals raunländska stammar och även en del flockar av kentaurer. Utanför den kända delen av världen breder ödeland och milsvid vildmark ut sig; där finns stora ogästvänliga öknar som inte inbjuder till liv och ofruktsamma platser där till och med själva jorden tycks sjuklig.

KAPITEL TVÅ

HISTORIA



Hon hade hört om trappstegspyramiden som barn, men aldrig sett den med egna ögon. Inte förrän nu. Skymningen förvandlade det röda landet och de torra slätterna till glödande guld, och gjorde den väldiga pyramidsilhuetten än mäktigare. Vad var det för uråldrigt folk som rest den i fornminnes tider, för så länge sedan att ingen kunde minnas det? Hon stod andäktigt och bara stirrade, då hon kände hur någon stötte till henne i sidan.

”Vi måste fortsätta, om vi ska hinna fram innan gryningen”, sade hennes vän, alven Sineval med ett brett flin, varefter han tillade: ”Så det är första gången för dig?”

Hon nickade stumt, för alla ord tycktes överflödiga. För första gången insåg hon hur liten hon var. Hur obetydligt kort tid hon fanns i världen. Nästan som om Sineval läst hennes tankar sade han: ”Det väcker onekligen en del tankar. Om Mundanas glömda historia och för all del folk som tynat bort genom historiens gång. Också för mig känns tiden kort. När man står inför något sådant, förstår man ett och annat.”

Marla såg förvånat på honom. Hon hade aldrig hört honom tala på det sättet förut. ”Som vad då?”

Sineval såg nästan frånvarande mot trappstegspyramiden, öppnade munnen som för att säga något, men stängde den igen. Han vände blicken mot den brandgula himlen vid horisonten, och sedan mot Marla, som såg hur en febril tankeverksamhet sjöd i Sinevals huvud. Till sist ryckte han nonchalant på axlarna.

”Jag vet inte”, svarade han, ”men det låter åtminstone vackert.”

HISTORIA

Mundana är en mycket gammal värld, med många lämningar från forntiden vilket vittnar om ett flertal mäktiga civilisationer som rest sig och fallit under eonernas gång. Tiden sopar undan alla spår, riken glöms bort i historiens dimmor och otaliga slumrande civilisationer väntar fortfarande på sin tid att resa sig.

Skapelsen

Exakt hur gammal Mundanas historia är finns det ingen som med säkerhet vet. Där historikerna har lågmälda tvister har religionsutövarna stora oenigheter. Den Samoriska läran som har sitt säte på Asharinahalvön, hävdar att världen är en del i ett evigt kretslopp och därför alltid har funnits, medan Daakkyrkan har daterat världens skapelse till år 19.683 före den jargiska reningen, det religiösa krig som kom att bli grunden för det jargiska kejsardömets tideräkning.

En av de mest fantastiska siffror som uppgetts är att världen skapades för 10.000.000.000 år sedan. Bakom denna uträkning ligger magus Hegenarit, som också brändes på bål för sina befängt kättiska idéer om att världen skapats ur en oändligt liten punkt utan någon som helst gudomlig intervention. Som grund för hans märkliga teori låg en komplicerad och i bästa fall svårbegriplig uträkning baserad på flödestäthetsminskningen enligt nollpunktsteoremet.

Tidigare eoner

Naturligtvis vet man väldigt lite om vad som skett under tidigare eoner. Gamla lämningar och ruiner vittnar om svunna kulturer och högt stående civilisationer, men om de varelser som reste dem vet man inget. Hur många eoner som kommit och gått är omöjligt att säga; säkerligen är i alla fall att spåren efter många av dem försvunnit för alltid.

Gamla riken

Under Mundanas historia har ett flertal riken fötts, vuxit sig starka och sedan fallit samman för att glömmas bort. Vissa av dem är dock mer mytomspunna än andra. Inte minst då det coloniska imperiet som varade i mer än 8000 år. Därefter det ståtliga Danarth som först styrdes av nekrokrater som med sina arméer av vandöda nedgjorde allt motstånd. Efter ett uppror tog kronokraterna makten i landet och styrde det med järnhand under årtusenden innan det slutligen föll samman. Där vildmarken Kamor nu ligger existerade en gång Radh-Kamra. Riket hade en stormig tid där de kämpade mot yttre hot samt inre stridigheter innan det slutligen dukade under för sin egen dekadens och blev krossat av barbarstammar. Edron som hade centrum på ön Cai i Blå havet, bildades ur ruinerna av den fallna stormakten Akpilos och bredde sakta men säkert ut sig. Det ödelades dock av drakar som under en månlös natt spydde sin eld över riket och drev det till sin undergång. På den ashariska halvön låg en gång i tiden riket Ramora. Det kämpade sig till en stormakt mot alla odds då de besegrade de mångtaliga tirakstammar som härskade över halvön. Av alla dessa riken återstår endast sagor, aska och enstaka ruiner. Men den som letar kan överallt finna spår efter dessa förlorade civilisationer som kom att forma Mundana till den värld den är idag.

Efter imperiernas fall

Ramora var det sista stora väldet som föll för unga, giriga och frihetstörstande riken. Det erövrades av en jargisk härförare, som i Ramoras ställe utropade riket Soldarn.

Jargien hade under denna tid rest sig som den nya makten i Mundana. År 2705 e.D. enade kung Kranoog vad som kallades de åtta städerna och lade grunden till riket. Andra länder införlivades, och snart utropades kejsardömet. Kejsardömet beskyddades av Daak, den ende guden som efter Reningen gjorts till allenarådande i Jargien. Med Daaks heliga bok i ena handen och svärdet i den andra expanderade kejsardömet, och Daaks lära spreds över stora delar av världen. Få stod emot.

Samor den helige hette en blind mattknytare från Nada som skapade en kult runt sig själv och solgudarna Aurias och Pelias. Religionen – den samoriska läran – vann många anhängare och stod Daaks förkunnare emot, dock inte utan förluster. Det jargiska kejsardömet utlyste flera korståg mot de otrogna samorierna, och endast solgudarnas försyn och en rad missgynnsamma omständigheter hindrade jätten i väster från att sluka sina grannar bortom bergen.

Många nya riken utropades efter imperiernas fall. I öster bildades Colonan och Thalamur, i väster Damarien och Västmark. Men Mundana var och är större än så och många andra riken kämpar om sin överlevnad på Mundanas yta.

Det sista århundradet

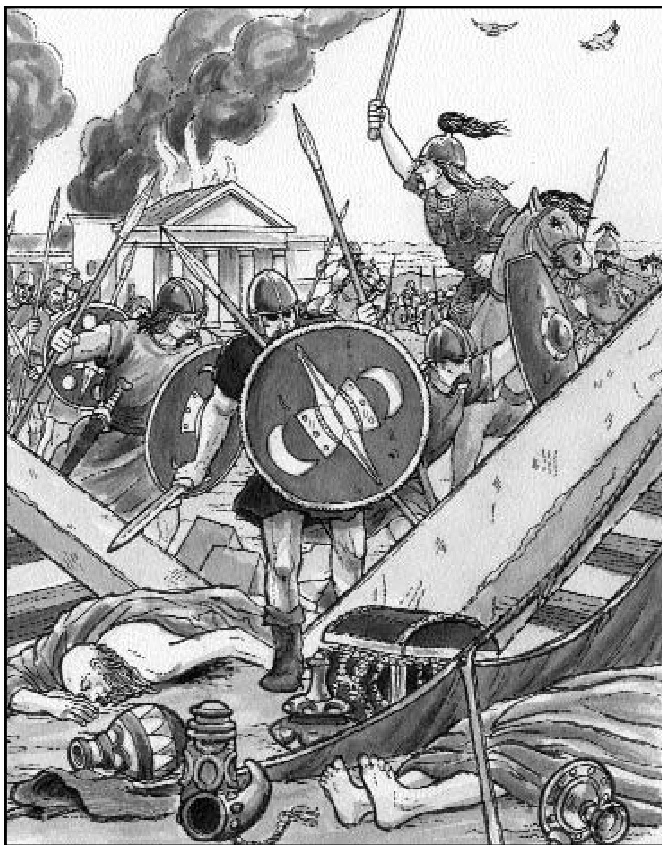
Det rådande året förtäljer att det var 2967 år sedan Reningen genomfördes i Jarigen och den ende guden med fågel och lejon vid sin sida lade folket under sig. Det sista århundradet har varit händelserikt. Oräkneliga är de historiska händelser som format Mundana.

I seklets början härjade pesten i Soldarn, och riket kastades nästan i fördärvet då Trollkrigen bröt ut. Pesten blev ändå Soldarns smala lycka. Planer på en jargisk invasion smiddes, men blev aldrig av på grund av sjukdomens svåra härjningar.

I Damarien avled kung Xamas under mystiska omständigheter, och snart grep den jargiske ädlingen Thamas kronan. I och med detta stängdes riket, och inte ens rikets adel vet längre vad som försiggår i storfurstens palats.

Den sabriska ön Colm besattes av cirefalier, och dvärgar som stred på cirefaliernas sida upprättade ett fäste på ön. Tirakerna stred på såväl cirefaliernas som sabriernas sida och vann knappast något, men förlorade inget heller. Stridigheterna mellan tirakernas stammar fortgår alltjämt på Takalorr.

Många mörka moln håller på att samlas på himlen. Skall det sista århundradet också bokstavligen bli det sista? Sanden kan tyckas rinna sakta genom Aeons timglas.



Vad vet rollpersonerna om historien?

Svaret på frågan är lite och ingenting, såvida inte rollpersonerna är akademiskt skolade. Även om rollpersonerna kan sin historia och spenderat sin uppväxttid med näsan i dammiga luntor lär kunskaperna vara begränsade till de sista tusen årens historia. De olika rikenas existens, samt kanske namn på viktiga härskare och storslagna krig kan vara känt för historiker, men sedan krävs det att man gjort exceptionell forskning för att ha fått reda på mer.

Även om till exempel colonisk historieskrivning är väldigt utförlig så har de flesta av dessa krönikor hamnat i thalaskisk ägo. Detta innebär att om man vill veta detaljer om Colonans tidigaste århundraden måste man bege sig av till Thalamur och där försöka få tillstånd att transkribera krönikorna, alternativt använda olagliga medel för att få tillgång till kunskapen.

Vad gäller kunskap om Mörkret (och ännu tidigare) så är denna i det närmaste omöjlig att komma över, eftersom så många gjort sig besvär med att försöka gömma den. Dvärgarnas urgamla krönikor är brända eller omskrivna, de flesta av Radh-Kamras krönikor gick förlorade vid rikets fall, och i Colonan var det locket på om Mörkret redan från början, för att kunna fokusera på framtiden.

Summa summarum är att kunskap om historien inte är något man kan hämta ut på vilket bibliotek som helst, utan någonting man måste kämpa för. Jakten efter en bok eller någon urgammal nyckel till en gåtas lösning kan erbjuda en utmärkt drivkraft för hisnande äventyr

Kronologi för Mundana

Att presentera en kronologi för hela Mundana är inte speciellt lätt. I alla fall inte på ett begränsat utrymme. För att ge en bra överblick gäller det att välja och välja bort och således kommer denna kronologi att fokusera på de största och mest avgörande skeendena i Mundanas historia. Kronologin är inte på något sätt komplett.

År	Händelse
7002 f.D.	Legosoldater och flyktingar under ledning av Amereta slår sig ner och bildar Colonan.
6999 f.D.	Dvärgarna ankommer till ljuset.
6958 f.D.	Khazim-Renk-Ghor börjar befästas.
6887 f.D.	De första räderna från raunlänningarna sker i de östra bergsmassiven i Tokon.
6868 f.D.	Roghan bevittnar alvernas ankomst.
6860 f.D.	Alverna återtar Sunariskogen. Det första stora kriget mellan alver och sturska dvärgar startas. Roghan-dvärgarna som bosatt sig i den stora Sunariskogen drivs från sina boningar och tvingas söderut. Ghordvärgarna förlorar också stora områden.
6710 f.D.	Vad dvärgarna kallar det andra stora kriget utspelar sig. Alverna anser att detta krig bara var en fortsättning på det första stora kriget – ett faktum som skapat mycket förvirring bland historieskrivare. Dvärgarna förlorar kriget och Roghan tvingas att bosätta sig i de ogästvänliga Khrûnbergen söder om Sunariskogen. Ghor-dvärgarnas fästen i Kraalen-bergen, norr om Khazim, förstörs helt. Det är nu som dvärgarna kastar 'förbannelsen' över alvsläktet.
6320 f.D.	I staden Sung grundar prästen Sao-Lin-Sung läran om humanismen och tron på människans vilja att göra gott.
4910 f.D.	Det andra stora kriget (det tredje enligt dvärgarna) startas av alverna. En stor grupp alver var emot kriget och emigrerade under stora umbäranden till östra Colonan. Kriget mot dvärgarna gick dåligt och till sist tvingades alverna inse att de förlorat kriget. Henéa-stammen tvingas in i slaveri.
3045 f.D.	Den första stora barbarinvasionen inleds då raunlänningar från norr i horder strömmar ner mot Danarth. Stora områden förloras. Colonan förlorar hela Perinan och landet Maulio är nära att gå under.
2705 f.D.	Kranoog enar de åtta städerna och bildar kungariket Jargien.
2533 f.D.	Tredje stora kriget mellan alver och dvärgar slutar med stillestånd. Léaram vägrar att delta.

2045 f.D. Koynkulten på Vambolien drivs ut. Stammarna på ön enas och det första cirefaliska riket bildas.

1399 f.D. Himlens son förenar nomadstammarna i Ressiöknen. Detta inledde stamfaderns tid – en guldålder i Mûhads historia.

År 0 Reningen inleds i Jargien. Inbördeskrig som leder till att de Daak-troende tar makten och alla andra religioner bannlyses.

64 e.D. Det fjärde stora kriget mellan alver och dvärgar inleds. Vid krigsslutet år 128 e.D. kan man konstatera att kriget varit det längsta och det blodigaste av alla de stora krigen. Stora delar av Sunariskogen har skövlats av dvärgarna och flera dvärgafästen har rasat samman för alvisk magi.

144 e.D. Sung expanderar och bildar en lös federation som får namnet Eumo.

219 e.D. I sjöslaget vid Gahava (söder om Gnaar-Muur) besegrar den cirefaliska flottan en armada av jargiska galärer. Jargiens sjöherravälde över Igonhavet bryts en gång för alla.

257 e.D. Nevo och Drunok blir självständiga länder.

478 e.D. Nargan från Lamur avsätter den jargiske kungen och utropar sig själv till kejsare.

713 e.D. Damarien enas under Damas den svarte.

841 e.D. Imay nedstiger till Mundana då han låter sig födas i byn Viomar i Forion. En av världens största religioner grundas, då missionärer från Forion ger sig av för att predika Imays budskap.

957 e.D. Den blinde mattknytaren Samor från Nada skapar en kult kring sig själv och kring gudomarna Pelias och Aurias. Efter en uppenbarelse mitt under en solförmörkelse konverterar nästan alla i hela Nevo till Samorismen, som läran kommer att kallas.

965 e.D. Femte stora kriget mellan alver och dvärgar. Kriget startas genom en list av tirakerna.

967 e.D. Då både alver och dvärgar försvagats av sitt krig anfaller tirakerna i stora horder. Denna fortsättning på det femte stora kriget kallas vanligtvis för det första tirakkriget.

984 e.D. Alver, dvärgar och människor slår tillbaka tirakerna. Nimto av Solen segrar vid Nimto Bro.

1035 e.D. En religiös schism i Soldarn leder till att landet delas i Västmark och Soldarn.

1301 e.D. Kejsarstaven, den högsta maktsymbolen i Colonan, går förlorad.

1330 e.D. Colonan splittras. Kejsar Aminerva Thalama av Mastrani-dynastin avsätts eftersom kejsarstaven inte återfunnits. I praktiken slutar nu imperiets långa historia, efter 8332 år. Av västra Colonan blir så småningom Thalamur.

1379 e.D. Parowyn enar Soldarn.

1456 e.D. Consaber grundas som sex kungadömen under en överkung.

1753 e.D. Jarladömet Asharien upprättas.

2432 e.D. Andra Tirakkriget. Tre dvärgafästen belägras: Khazim-Renk-Ghor, Khrun-Renk-Roghan och Krolim-Renk-Samar. Det sistnämnda förstörs och kriget slutar med att en fjärdedel av tirakerna dödas och en hel dvärgaklan utplånas år 2439 e.D., i det som kallas 'Samars offer'.

2489 e.D. Tredje Tirakkriget. Tirakerna lyckas gräva sig in i Khazim-Renk-Ghor från Kiaz och lurar dvärgarna att anfalla tillbaka mot Kiaz där de slaktas i ett brutalt bakhåll. Tirakerna tar sig in i Khazim-Renk-Ghor men lyckas nästan erövra fästet innan Roghan kommer till undsättning och lyckas fördriva tirakerna. Stora delar av Kiaz ödeläggs och slutet av kriget markeras med ett väldigt slag vid Kilitiz-passagen år 2490 e.D. under den kallaste vintermånaden.

2866 e.D. Helms fördärv. Den damariska staden Helm utsätts under nyårsnatten för en ohelig katastrof. Staden läggs i ruiner.

2961 e.D. Drunok förlorar ett krig mot Jargien. Jargiska trupper stationeras i Drunoks huvudstad.

2966 e.D. Aboraten i Tibara utropar ett heligt korståg mot Soldarn.

2967 e.D. Nu!

Tideräkning

Årsangivelser före Daak förkortas 'f.D.' Angivelser efter Daak förkortas 'e.D.', men benämns också 'e.R.' eller "efter reningen". Innan år noll i Jargien så räknades dock åren från det år då Kranoog enade de åtta städerna år 2705 f.D.

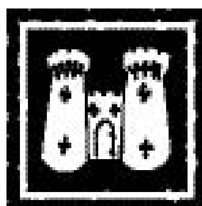
Consaber räknar sin tideräkning annorlunda än Daak. Man utgår från Frihetskriget och sätter dess sista år, det året då Consabers frihet säkrades, till år 1. Dra ifrån 1455 för att få året enligt den sabriska tideräkningen. Tidsangivelser skrivs med 's.t.' eller 'sabrisk tideräkning'.

Thalamurs tideräkning räknas på samma sätt som i den gamla Colonan. Det är nu år 2051 i Mastrani-dynastin (som grundades år 916 e.D.). Ibland räknas också tiden från det år kejsarstaven försvann (år 1301 e.D.) och enligt denna tideräkning är det nu år 1666. Den coloniska tideräkningen skedde med hjälp av de olika dynastierna i Colonans historia. Den första coloniska dynastin, Amereta-dynastin, började –7002 f.D. Som regel anges åren från den aktuella dynastins grundande. I sällsynta fall benämns räknas åren "efter Colonans grundande", förkortat 'e.C.g.', från år –7002 f.D.

Det aktuella året är alltså 2967 e.D., vilket motsvarar 1512 s.t. i Consaber, som är detsamma som 1666 e.F. i Thalamur vilket är år 9969 e.C.g. i den coloniska tideräkningen.

KAPITEL TRE

ASHARIEN



JAC SVOR GROVT. ”Måtte pesten ta detta förbannade gräs”, sade han och satt av. ”Det river sönder ponnyns ben.” Tzorcelan höll också han in sin häst och satt av, varefter han noga synade ponnyns ben. Mycket riktigt var de sönderrivna av det vassa gräset. Hans egen stora häst var dock inte drabbad av samma problem. Jac smorde in ponnyns såriga ben med en svalkande salva, och löste därmed tillfälligt problemet, varefter han svepte in de såriga benen i linne och läder.

”Tycker du inte om landskapet?” frågade Tzorcelan efter en lång tids tystnad.

”Nej,” svarade Jac enkelt. ”Det är torrt, dammigt och stråtrövare på vägarna.”

Tzorcelan skrattade. ”Nåja, vi har klarat oss ganska bra hittills. Maxander har till och med fått prova sitt svärd för första gången.”

Jac tittade på Tzorcelan med en blick som tystade riddaren. ”Det var verkligen på håret. Han borde få lära sig att hantera svärdet innan han tvingas försvara sig i strid. Framförallt måste han tas ned på jorden. Han är inte odödlig – hur mycket han än tror det.”

”Maxander är trots allt vår vän,” kontrade Tzorcelan. ”Medges dock att han är inte redo för sådana våldsamheter. Redo eller inte, ibland har man inget val. Han skötte sig fint.”

”Han överlevde, menar du” suckade Jac. ”Men vad förväntar du dig egentligen av mig, med det här vidriga vädret, det sjukliga gräset, fyra nya stråtrövare i busken och med en vilt fäktande trollkarl?”

”Stråtrövare?” sade Tzorcelan överraskat. ”Var?”

Jac pekade trött mot en dunge förtorkade, röda träd. ”Därborta.”

ASHARIEN

Asharien är det rike som till ytan är det största av de fyra rikena i Asharina. Riket är beläget i den nordöstra delen av Asharina. Asharien är i praktiken en union som utgörs av de starkaste städerna i området. Unionen styrs av en överjarl, för närvarande Anstir Tyldon. Överjarlen har traditionellt sitt säte i Ashariens största stad, Camard. Varje stad i Asharien utgör tillsammans med det omkringliggande landet ett eget jarladöme som styrs av en frijarl med hjälp av ett antal underställda stormän. Städerna i Asharien är oftast väl befästa och lokalbefolkningen förväntas kunna försvara sin stad mot eventuella anfall. Städerna konkurrerar sinsemellan, men främst genom intrigspel i 'landsrådet'. Det är landsrådet som har kontroll över den nationella hären och den nationella flottan. Landsrådet beslutar också över beskattning och lagstiftning. Kommunikationerna i Asharien är förhållandevis goda, enklare vägar finns mellan alla städer och viktigare platser.

Geografi

Asharien är till största delen beläget på den högplatå som ligger mellan Khazimbergen i norr, Sunariskogen i väster och Rhungsjön i öster. I nordöst ligger den cirefaliska kolonin Caserion och i nordväst gränsar Asharien till konungariket Drunok. I söder utgör Bzar-floden gräns till Soldarn. Högplatån sluttar långsamt nedåt kusten i öster, där havsvågorna outtröttligt har brutit sig in mellan de höga röda klipporna.

Landskapet i Asharien är kargt, torrt och ödsligt. Stora delar utgörs av den mycket vidsträckta Ashaslätten, som i princip enbart består av rödfärgad mager jord, torra buskage och det höga, röda och vindpinade ashamirgräset. Den röda och vidsträckta terrängen är uppsprucken av kanjoner, raviner och bergsklyftor där floder en gång runnit. Numera finns det bara en större flod kvar i landet, Järnforsen, som är en mycket viktig farled och handelsväg för riket. Floden har sin källa i de mäktiga Khazimbergen i väster. Järnforsen är seglingsbar ända upp till Nada. Nordväst om Tuzan Rim och nordöst om Nimto finns ett stort område som består av hårdpackad sand och som är bestrött med mycket stora klippblock. Klippblocken har en gråaktig karaktär som inte återfinns någon annanstans i Asharien.

Kustområdena runt Camard och ner till staden Chadarians hopp utgörs av höga rödfärgade klippor, vilka på sina ställen bara bryts av långa smala vikar. Farvattnen utanför Chadrian är lömska och risken att gå på grund är överhängande om man inte känner vattnet väl. Kustlandskapet norr om hamnstaden Tuzan Rim utgörs dock av sanddyner som sträcker sig långt in i landet.

Det regnar sällan i Asharien med undantag för de nordligaste delarna. Då det regnar brukar det ofta vräka ned och jorden kan vid dessa regn sköljas iväg från de högländta delarna och de lågländta nordöstra områdena riskerar därmed att bli översvämmade.

Den magra jorden erbjuder inte många tillfällen till odling, med undantag för de bördiga områdena vid Järnforsens lägre lopp. Där det är möjligt att odla exempelvis korn, råg och andra spannmål. På en del ställen odlas också rovor och majs. De södra delarna av Asharien är lämpade för odling av druvor och citroner. Bristen på vatten och den dåliga jordmånen är ett stort problem, vilket medför att landet ofta drabbas av hungersnöd. Hade inte Järnforsen runnit genom riket som en livsgivande åder hade endast ett fåtal personer kunna livnära sig i området.

Det finns ett par storvuxna och oländiga skogspartier som har fått växa vilt under årtusenden, varför deras storlek är enastående. Den största av dem alla är Sunariskogen, mest känd för sina många alver och sin mystiska flora och fauna. Det är dock bara de absolut mest östliga utstickarna av Sunariskogen som kan sägas tillhöra Asharien. Skogen är över 40 mil lång och på sina bredaste ställen 30 mil bred. I de norra delarna finns också många skogspartier, som till skillnad från Sunariskogen består av torra och vildvuxna träd – i många fall med rödfärgat gren- och lövverk.

Anledningen till Asharinas röda färg är att jorden är mycket järnrik. Det finns ett flertal stora gruvor i bergen, främst i de norra delarna, som sysselsätter många invånare. Många bergsbyar livnär sig enbart på gruvdrift. Det är ett ganska lönande arbete, men riskerna är också stora med tanke på faror i form av ras, djur och de tiraker som håller till i bergen. Dvärgarna brukar vara ganska förtretade på människornas intrång på 'deras' verksamhetsområden, men än så länge har ingen större konflikt brutit ut. På slättlanden finns också många lämningar av gamla gruvschakt som numera på sin höjd bebos av vilda djur och i enstaka fall hemska monster.

Vägnätet i Asharien är mycket enkelt, det finns i princip endast en enda väg genom riket. Den sträcker sig från Chadarians hopp via Fala till Camard vidare till Nimto, Nada och Lim'alan, för att slutligen nå fram till Jarla. I Jarladömet Camard är vägnätet utbyggt mellan de flesta jordbruksbyar – den största vägen går mellan Camard och Tuzan Rim. Dessa vägar är av mycket varierande kvalitet, men på grund av det torra klimatet så är det lätt att färdas på dem – om än något dammigt. Under de kraftiga regnen kan dock vägarna förvandlas till ren gyttja. Intressant att notera är att Asharien är rikt på mycket gamla stenlagda vägar som här och var fortfarande finns kvar. Tyvärr brukar det bara röra sig om kortare stycken av dessa vägar som är bevarade. En av de största stenlagda vägarna tycks ha gått mellan Falas ruinstad och den forntida stad som låg där Nimto nu ligger.

Asharien är rikt på forntida lämningar – mycket beroende på det torra klimatet som gör att byggnadsverk bevaras bättre än normalt. Längs de stenlagda vägarna från tidigare riken finns som regel ruiner efter mindre hus. Avståndet mellan dessa hus (som antagligen har fungerat som gästgiverier eller liknande) är 16,5 km. Det kanske mest imponerande byggnadsverk som finns kvar från forntiden är en trappstegspyramid belägen halvvägs mellan Nimto och Västerbrygga. Ett par mil öster om gruvstaden Ashahrien-Rahls-Unbahr finns lämningarna efter 'Norra vallen' – en mur som då den var hel sträckte sig över 20 mil till kusten i öster. Öster om Camard, längst ut på Camard-



udden står den 'Eviga spiran' en monolit som är över femtio meter hög. Ingen vet dock vad syftet med denna spira var, men det spekuleras i att det var ett sjömärke.

Flera stora ruinstäder finns i landet. Den största ligger vid Fala, omgiven av en mur vars omkrets är mer än fem km. Detta är ruinerna efter Rhodarion – en av de mäktigaste städerna som funnits i området. Drygt två mil norr om Tuzan Rim ligger ruinerna efter Ralon. Dessa finns att skåda vid en numera nästan ständigt uttorkad flodfåra. Det mesta av dessa ruiner är täckta av sand, men tydliga spår av Ralons hamn finns fortfarande kvar.

Historia

Ashariens historia började omkring 300 år f.D., då provinsen Nevo bildades på den Asharinska halvön i samband med att coloniska legionärer erövrade de norra delarna av Ramora. Nevo kom att fungera som en provins för det coloniska imperiet, ända fram till år 259 e.D., då folket revolterade. Revolten anfördes av bonden Jimro, som utan svårighet intog huvudstaden och avsatte den siste coloniske lydkonungen. Själv utropades Jimro till kung, och huvudstaden flyttades från Ralon till Nada för att öka avståndet till imperiet.

Redan efter några år utbröt krig mellan Soldarn och Nevo. I ett fältslag söder om Fala dräpte kung Jimro Soldarns konung Hadar IV. Fem år senare slöt Nevo en icke angreppspakt med Soldarn, där båda länderna föreband sig om att inte anfalla den andre. Nevo utökade dock sina landområden vid ett snabbt och relativt oblodigt krig mot Ramora, vilket slutade med total kapitulation från Ramoras sida.

Ytterligare 450 år senare, efter tirakernas envisa och brutala härjningar i Soldarn, intog den tirakiska hären staden Amina i södra Nevo. Staden plundrades och brändes till grunden. I slaget vid Mihol hejdades tirakerna tillfälligt av både neviska och soldiska trupper, och tvingades därför retirera.

År 952 e.D. försökte jargiska inkvisitörer konvertera de otrogna till sin egen lära, men kung Ancanogel den rättframme bannlyste Daak efter att staden Nada plundrats av jargierna. Tre år senare började den före detta mattknytaren Samor predika om Aurias och Pelias runt om i riket. Snart hade så gott som alla neviner konverterat till den samoriska läran, vilket delvis kan sägas vara den jargiska inkvisitionens förtjänst.

Nevo och Soldarn hamnade åter i krig med varandra då Soldarn erövrade Ranskil genom ett överraskningsanfall. År 1191 e.D var det dags igen, då Nevo tog tillbaka områden som historiskt sett tillhört riket. Tolv år senare inledde dock cirefalierna sin erövring av Nevo. Hamnen Tuzan Rim grundades av anfallarna, varpå en garnisonsstad restes på blott nio månader. Krig förklarades då cirefalierna lät belägra Camard, både landvägen och till sjöss. Nevo försökte bryta igenom, men misslyckades, varpå Camard kapitulerade. Zorianordens ledare avrättades varefter orden förklarades upplöst av ockupationsmakten.

Med hjälp av tirakiska legosoldater förintade cirefalierna Nevos största stad Ralon, då staden vägrat att kapitulera. Strider fortsätter av och till, och kulmen nås 1221 e.D. då cirefalierna belägrade Fala, Nevos sista fria stad, och i ett försök att röka ut lössen lät slunga in pestsmittade lik innanför stadsmurarna. Krigföringen visade sig lyckad, för kung Tymain avlider då pesten bröt ut. Resultatet blev att Nevo stod mycket nära

upplösning, och riket föll slutligen året därpå. Cirefalierna kallade sitt nya land för 'Asharion', vilket betyder 'Det röda landet'. Motvilligt accepterade folket sina nya härskare, kanske mycket tack vare att cirefalierna faktiskt byggde upp nya kommunikationer, fick igång en livskraftig handel och dessutom lät utbilda folket.

Cirefalierna förlorade dock landet till den inhemska befolkningen 1753 e.D. efter ett tolv år långt frihetskrig. Cirefalierna drog tillbaka alla sina trupper, och Asharion var nu åter fritt. Man ändrar namnet på riket till Asharien.

Ett år efter jarladömet Ashariens upprättande utbryter en dispyt med Soldarn om hur gränsen mellan länderna ska löpa. Det slutar med att Soldarn ger med sig, då Ashariska soldater tagit kung Santorin Rödes son och tillika härförare till fånga för att använda honom som påtryckningsmedel.

Cirefalierna lade på nytt mark under sig då norra och östra Asharina lamslogs av farsoter och inte förmådde göra motstånd. Ett fredsfördrag undertecknades dock omkring femtio år senare, kanske främst på grund av att Asharien blev lovade militärt stöd av såväl Soldarn som dvärgarna i Khazim och Kraggbarbarerna.

Starka vänskapsband knyttes snart mellan Soldarn och Asharien, och gammal rivalitet lades slutgiltigt åt sidan. Den nyvunna vänskapen mellan länderna förevigades i ett mynt som fick namnet gulden; myntets ena sida bar den ashariske överjarlens vapen och den andra sidan rikskonung Alfkar den ödmjukes porträtt. Myntet har samma utseende än idag.

Vid kriget mot utbrytarriket Voromainen 2898 e.D. invaderade ashariska och cirefaliska trupper landet. Kung Teros omkom under ett fåfängt flyktförsök, varpå Tuzan Rim åter införlivades i jarlaunionen Asharien.

Lite mer än ett årtionde senare löpte trollen amok i Soldarn och södra Asharien. Flera städer drabbades svårt av de vildsinta trollens bärsärkargång, och de hejdades först vid den historiska kampen om Västerbrygga, där närmare hundratalet troll nedgjordes av ashariska och soldiska trupper som stred sida vid sida för första gången någonsin.

Ett korståg mot samorismen utlystes av aboraten i Tibara 2941 e.D., vilket fick till följd att förklädda jargiska inkvisitörer tog sig in i Asharien och brände byar och bondgårdar i de västra delarna av landet. Man lyckades dock konfrontera jargiernas inkvisitörer, vilka omedelbart hängdes på platsen.

Ett nytt korståg utropades när en ny aborat utsågs i Tibara 2966 e.D., vilket ledde till att Asharien kraftigt förstärkt gränsbevakningen mot Drunok. Men hur mycket som verkligen ligger bakom aboratens ord vet man inte. Asharien bestämde sig dock för att inte ta några onödiga risker.

Städer

Folket bor ganska nära de kraftigt befästa större städerna samt i de omkringliggande byarna. Det är sällsynt med större bosättningar på andra platser. Anledningen till detta är att det är en farlig trakt – det är ofta ofred i området och det finns förvånansvärt mycket monster i ödemarken. Det finns rövare och fredlösa överallt längs vägarna och ute på slätterna. Det höga gräset, ravinerna och de små torra skogsdungarna kan gömma mycket, så man måste ständigt vara beredd att försvara sitt liv och sin egendom. Detta är en av de viktigaste anledningarna till att städerna är så befästa och såpass isolerade från varandra.

Asharien har bara tre större hamnar. Den största och mest välbesökta finns vid Järnforsens mynning – i huvudstaden Camard. De övriga två finns i städerna Chadarian och Tuzan Rim. Chadarians hamn är väl skyddad mot oväder och mot fientliga fartyg. I Tuzan Rim finns Ashariens örlogsfartyg baserade.

Asharien består av tio jarladömen som vart och ett är centrerade runt en av Ashariens tio städer. De är Camard, Tuzan Rim, Nimto, Nada, Lim'alan vhic Sunariye, Ashahrien-Rahls-Unbahr, Daggbacken, Jarla, Fala och Chadarians hopp.

Camard: Camard är Ashariens huvudstad som har ca 20.000 invånare – främst asharier men också många av de andra raserna. Staden, som ligger vid Järnforsens mynning i Camaviken, är den viktigaste handelsstaden i Asharien. Den är kraftigt befäst både från havet och från inlandet med en rejäl stenmur och stenborg. I de finare kvarteren, som är belägna på stadens nordöstra kulle, är det vanligast med stenhus i en, två eller i undantagsfall tre våningar. De flesta invånare är ganska trångbodda och husen ligger i myller bland Camards många små vindlande gator och gränder. Utanför själva kärnan och stadsmuren ligger mängder av små skjul av trä, där horder av hungrande arbetslösa och sjuka bor. Stadsvakten lämnar vanligen dessa åt sitt öde, men ibland röjer stadsvakten upp i dessa slumkvarter. Utanför själva staden finns ett flertal mindre byar, som styrs av respektive storman. Camard är en stor hamnstad som sjuder av liv och kommers, främst på sommaren och hösten, då många handelsmän från fjärran länder kommer med sina varor. Vid dessa tillfällen ökar folkmängden med flera tusen och ett flertal festligheter firas också, bland annat midsommarmässan i den samoriska lärans namn. I början av hösten firas givetvis landsrådet med en tredagars festival med gyckelspel, mat och dryck, lekar och tävlingar och inte minst det årliga talet från överjarl Anstir Tyldon. Ashariens huvudstad är en relativt säker stad, där brottsligheten har bekämpats under de senaste åren av överjarl Tyldon och den ganska brutala stadsvakten. Detta har medfört att överjarlen blivit utsatt för ett flertal mordförsök, det senaste under förra årets tal vid festivalen. Camard har också en ganska stor del av landets krigsflotta inom sitt ansvarsområde, vilket gör att majoriteten av marinkåren finns stationerad i staden, så vida de inte är ute och bekämpar de pirater som härjar i vattnen runt Ashariens östkust.

Tuzan Rim: Tuzan Rim är en gammal stad som uppfördes under 'den cirefaliska erövringen' för länge sedan. Numera har staden 2.000 invånare. Staden är belägen alldeles nedanför en klippsluttning vid en brant och djup vik. I klipporna finns uthuggna grottor som fungerar som handelslager och som förråd åt örlogsflottan. Husen i staden är byggda i sten och tegel. Tuzan Rim är mest känd för sin stora örlogshamn och sin något udda frijarl Lemendien Silverfjäder – en pyaralv som styrt Tuzan Rim i mer än 70 år. Under de senaste åren har den thalaskiske köpmannen El Benur fått mer och mer stöd för sina planer att knyta närmare kontakter med Thalamur. I övrigt är staden känd för sina omkringliggande tobaksodlingar, de gamla cirefaliska byggnadsverken och Ashariens bästa smedja som drivs av Rahk klan Zolod hus Belim den Raske.

Nimto: Nimto, eller Nimto Bro, som den också kallas, är en historisk stad som finns beskriven i mycket gamla historiska dokument. Staden är belägen fem dagsmarscher från Camard längs Järnforsen. I Nimto finns en av Asharinas större stridsarenor och krigsakademier. Här finns också det mesta inom vapen och rustning att köpa från de talrika vapensmederna. Staden är också känd för sina förmedlare och agenter som specialiserat sig på att värva och hyra ut legosoldater eller hela militära förband runt om i världen. Nimto styrs av den kvinnliga frijarlen damé Ramoni Girom som från början var en gladiator från Jargien. Staden är belägen på en klippa vid en flodkrök – den nordvästra sidan är skyddad av en stenmur. Innanför murarna är de flesta byggnader byggda i soltorkad lera – det är bara krigsakademin, arenan och det centrala citadellet som är uppförda i sten. Ett par hundra meter väster om staden finns en vägramp som leder ned till en stenbro över Järnforsen.

Nada: Ytterligare knappt tre dagsmarscher nordväst om Nimto ligger den gamla staden Nada som var den yngre huvudstaden i det forna riket Nevo. Det är en liten stad med drygt 800 invånare som också är huvudort för många skogsmän under vintrarna. Vill man ha tag örter eller vägvisare för Sunariskogen är Nada en perfekt plats att börja leta på. Nada styrs av den ålderstigne och lättpåverkade frijarlen Lomin av Nada. Staden är omgiven av en sju meter hög träpalissad och de flesta husen inom palissaden är byggda i trä. Över Järnforsen finns en lång hängbro med tre spann som är byggd med rep och brädor.

Lim'alan vhic Sunariye: (namnet betyder 'Sunaris portar' på felya-sanari). Lim'alan är en alvisk handelsstad som ligger i norra Asharina, intill Sunariskogen. Alvstaden Lim'alan är känd som marknadsplats där man kan finna exotiska varor från Jargien och från alverna i Sunariskogen. Staden har också ett bibliotek med många alviska skrifter. Byggnaderna i staden är nästan alltid smäckert byggda trähus, men en del hus består dock på dvärgiskt vis av sten. Lim'alan tillhör Asharien och styrs av en 'halvalv' vid namn Fimanol – han är människa med en alvisk fader. Stadens största problem beror på konflikten mellan dvärgahuset Ramiz och kiriyahuset Samunali, dock utan någon större blodspillan. Lim'alans nybildade gemensamhetsråd gör att de flesta dispyter kan göras upp i godo.

Ashahrien-Rahls-Unbahr: Rahls-Unbahr är en gruvstad i de norra Khazimbergen som kontrolleras av zoloddvärgar. Ungefär knappt hälften av invånarna är dvärgar och resten utgörs av människor, med undantag av en eller annan missla och tirak. I Rahls-Unbahr finns många skickliga dvärgasmeder och dessutom mycket god tillgång till metaller och råmaterial av mycket hög kvalitet. Staden är belägen i en dalgång och byggnaderna består nästan uteslutande av stenhus. Staden är omgiven av en stenmur som är utrustad med dvärgarnas speciella befästningsverk. Frijarl i Rahls-Unbahr är Torgar klan Zolod hus Mirun – en dvärg som styrt staden med järnnäve i över trettio år. Förutom gruvdrift och smideskonst så är staden även känd för sin delikata mirunkorv som tillverkas av asharisk bergsbäver.

Daggbacken: Daggbacken är en avsides liten stad i nordvästra Asharien, norr om Tarmassivet. Stadens 800 invånare utgörs till största delen av misslor, men här huserar också både kraggbarbarer och zoloddvärgar. Området omkring Daggbacken är det bördigaste i hela Asharien och misslorna har inga problem att livnära sig på jordbruk och tillverkning av det högt uppskattade missleölet – 'misslabrygd'. Misslorna i Daggbacken lever ett tryggt liv, dels på grund av stadens avsides läge och dels på grund av de kraggbarbarer som har tagit det som sin uppgift att skydda misslorna. Husen i Daggbacken är antingen byggda av torv eller av timmer. Taken är vanligen täckta av halm. Daggbackens frijarl är en ung och klurig misslekvinna vid namn Vitlugg.

Biblioteket i Chadarians Hopp

Invid Samor den heliges torg ligger ett stort trevåningshus med vitkalkad stenfasad. En bred marmortrappa leder upp mot ingången, över vilken finns skrivet med guldglänsande bokstäver: 'Frid och vishet'.

På bottenvåningen finns stadens arkiv, med bland annat mantalslängder och rullor där borgarnas födelse- och dödsår finns nedtecknade. På denna våning finns även kontor för bibliotekets och rådets klerker. Rådet använder nämligen biblioteket som arkivbyggnad. På mittenvåningen inryms själva biblioteket – en imponerande samling skrifter och böcker från hela Asharina. Här finns även en del sabriska och thalaskiska verk och dessutom en del mystiska skrifter långt österifrån. Längst upp finns en bostad som nyttjas av bibliotekets koryfé, en viss herr Gurblüch. Där finns även en samlingssal som nyttjas när stadens råd sammanträder.

Biblioteket är öppet från förmiddagsvaktens första glas till eftermiddagsvaktens sista, och alla stadens borgare har rätt att besöka det. Den som inte tillhör stadens borgerskap måste visa upp ett rekommendationsbrev utfärdat av en borgare för att få tillgång till bibliotekets skrifter. Ingen får föra ut skrifter ur biblioteket annat än med herr Gurblüchs uttryckliga tillstånd.

Jarla: Staden Jarla, eller Jarlalund som den kallas i folkmun, är Ashariens nordligaste stad, belägen vid den slingrande Raunflodens södra strand. Vid Jarla finns en viktig färja som används av alla resande åt nordöst. Staden är känd som ett rumlarställe, med mycket handel och skumraskaffärer. Jarlas läge gör den till en samlingsplats för både cirefalier från öster och rauner från norr. Staden har omkring 1.600 invånare varav de flesta är av asharisk härkomst. I Jarla bor det även förhållandevis mycket stor mängd cirefalier och det finns även ett cirefaliskt tempel tillägnat Cirza i en del av staden. Jarla är omgiven av en stadsmur i sten, men nästan alla hus inom murarna är i trä. Frijarl Todor Fete är en skrupelfri herre som har gjort korruption till en konstart. Han är helt i händerna på cirefalierna från det närbelägna Caserion i öster, vilka nästan betraktar Jarla som en ny provins. Stormännen under Todor Fete är mycket nöjda med hur utvecklingen går, men bönderna och torparna i jarladömet är inte långt från uppror. Både marnakhtirakerna i handelshuset Wezi och zolodhuset Ramiz intrigerar dock för att få Todor avsatt. Detta är något som de cirefaliska handelsmännen motarbetar i det tysta.

Fala: Fala är en stad i södra Asharien, som ligger alldeles i utkanten av ruinstaden Rhodarion som en gång i tiden var flera gånger större än det nutida Fala. Fala har över 1.300 invånare varav många är bönder som odlar jorden runt staden. Inne i

den palissadomgivna staden finns ett flertal handelshus som handlar med allt mellan himmel och jord. Vägar går mot Camard, Chadarians hopp och den soldiska staden Trollhem. Fala är dessutom huvudort för många av Ashaslättens ursprungliga nomadfolk, där de kan sälja sin boskap och sina hästar. Staden är belägen vid en uttorkad flodfåra som vid kraftiga regn åter kan fyllas av strömmande vatten. Fala styrs av frijarl Logan Marsac, som är en man med hett temperament och stark vilja.

Chadarians hopp: Chadarians hopp är en viktig hamnstad som förut hette Feman Riskoz – på den tiden den var en cirefalisk handelsstation. Chadarians hopp är belägen på en hög klippa och den enda vägen in i staden slingrar sig upp längs klippan till stadens enda stadsport. Hamnen nedanför klippan skyddas av lömska rev som lätt kan få oförsiktiga fartyg att gå i kvav. Den kraftiga stenmuren, den höga klippan och den svårnavigerade hamnen gör staden i princip ointaglig. I staden och den närmaste omgivningen bor nästan 12.000 invånare, de flesta är asharier, men det finns även många cirefalier, jargier, sabrier, dvärgar, tiraker och alver i staden. Chadarians hopp är nog mest känd för sina magiakademier, storslagna bibliotek och ett stort kloster vigt åt den samoriska läran. Många vetenskapsmän och forskare finns i staden, sida vid sida med hårda veteraner och sjömän. Härskaren i staden och jarladömets frijarl är för närvarande Torgug Xoro, en kvinnlig marnakhtirak som dessutom leder ett av de större magiakademierna i Chadarians hopp. Frijarl Xoro har en stark ställning i staden eftersom hon är rättvis, klok och inte favoriserar någon – varken människor eller tiraker.

Språk

Invånarna i Asharien talar vanligtvis ashariska, vilket är en svårförstådd dialekt av den lägre jargiskan. I norra Asharien är det förhållandevis enkelt att förstå vanlig jargiska, medan språkförbistringen blir betydligt större i de södra delarna. Eftersom städerna ligger såpass isolerade från varandra har varje egen stad sin egna dialekt och sina egna ord, vilket ibland kan få lite konstiga eller lustiga konsekvenser. När det gäller lagtexter eller böcker i biblioteken används vanligen kejserlig jargiska eller ibland sabriska. Detta medför dock att de som trots allt är läskunniga i riket inte kan ta del av de mer intressanta texterna – ytterst lite skrivs på ashariska, det mesta skrivs på lägre jargiska. Alver och dvärgar har givetvis sina egna språk, jämte ashariskan.

Samhälle

I Asharien styrs varje stad av en frijarl som utser stormän vilka sköter om jordbruket, boskapskötseln och handeln i det omkringliggande jarladömet. Städerna är ett slags autonoma stadsstater. Varje asharisk stad har ett råd som består av köpmän, hantverkare, samorimän samt stormän. Storleken på rådet varierar och bestäms av frijarlen. En bosättning räknas som stad om den består av mer än 500 invånare. Då utses också en frijarl av Landsrådet. Stormännen är Ashariens motsvarighet till adel. Stormännen har skyldighet att leverera skatter till frijarlen och att upprätthålla en mindre trupp med mycket vältränade män – riddarna. Stormännen får en viss del av inkomsterna själva, som de kan använda på det sätt som de själva anser vara bäst.

Asharien har också ett landsråd, vilka bestämmer saker som rikshandel, riksvägar, försvar och utrikespolitik. Camards frijarl har den speciella titeln överjarl och han är dessutom ordförande i landsrådet. Landsrådet träffas varannan månad, då alla frijarlarna kommer till Camard och diskussionerna kan då vara i flera dagar. Ashariens nuvarande överjarl och härskare över Asharien heter Anstir Tyldon, en ståtlig och vältränad man i femtioårsåldern. Han anses vara en hård men hederlig härskare över Ashariens fristäder. Tyldon är inte rädd för att ta i med hårdhandskarna, göra sig ovän med eller lisma för olika fraktioner. Överjarl Tyldon anser nämligen att grunden i ett fungerande handelssamhälle är att alla handelsmän får ungefär lika stora chanser och att konkurrensen skall vara fullkomligt fri. Tyldon är intresserad av Ashariens bästa och väl i första hand, vilket har gjort att han har varit en populär ledare under de senaste femton åren. Hans hårda stil och principfasthet har under åren gett honom många fiender och han har varit utsatt för minst ett mordförsök. De övriga medlemmarna i landsrådet är (ordnade efter hur mycket inflytande de har): den temperamentsfulle Logan Marsac, pyaralven Lemendien Silverfjäder, den kvinnliga marnakhtiraken Torgug Xoro, damé Ramoni Girom, den skrupelfrie Todor Fete, halvalven Fiminol från Lim'alan vhic Sunariye, dvärgen Torgar klan Zolod hus Mirun, misslekvinnan Vitlugg och slutligen den ålderstigne och lättpåverkade Lomin av Nada.

Ashariens landsråd har en röd fana, men denna används inte speciellt ofta. Istället har varje jarladöme en egen fana.

Asharierna är ett jordnära folk. Majoriteten arbetar med den magra jorden som finns tillgänglig. Behovet av mat och spannmål är överhängande och inte sällan är det svält i landet. Utöver grödor är boskapsskötsel en viktig näring. I städerna bor borgarna och hantverkarna – många människor sysslar med någon form av handel – mycket beroende på att överjarl Tyldon framhäver handelns förträfflighet. Folket är ganska hårt – de klagar inte i onödan, utan hugger i när det behövs. Blir förhållandena för hemska gör de uppror, vilket har hänt flera gånger i historien. Men Anstir Tyldon verkar ha bra kontakt med gemene man och har lyckats hålla oroligheterna nere på ett minimum under sin tid som överjarl.

Asharien med överjarl Tyldon i spetsen håller sig neutralt i förhållandet med sina grannar, och har fört en kylig diplomati gentemot främst Jargien och Caserion. Consaber och Soldarn kan nog klassas som de riken som Asharien har bäst kontakt med.

Kläderna som används bland folket i Asharien är vanligtvis av enkel och funktionell karaktär – man arbetar mycket, ofta och hårt med jorden och har därför kläder som klarar detta. Från jorden får man också ockra som används för att färga tyger – rött är i Asharina en mycket vanlig färg, som främst bönder och vanligt folk har. Överklassens färger är ofta grönt eller blått.

Asharien i dag står dock inför två stora problem. Det första är att folket svälter, vilket har medfört att stora grupper med flyktingar beger sig mot städerna och där bygger slumområden. I svältens fotspår härjar farsoter och andat elände. Det andra stora problemet är dels de tirakiska piraterna och de cirefaliska kaparna från Caserion, vilka stör handeln. Både Asharien, Soldarn och till viss del Consaber arbetar för att stävja dessa röverier, men hittills utan någon större framgång. Överjarl Tyldon tog i det senaste årliga talet upp just de caseriska kaparna som ett stort problem och hela situationen benämns numer i folkmun för 'korsar-kriget'. Ett annat mer akut problem är Vrimzikiels upprorshär som härjar i Ashariens norra



delar. Anstir Tyldon och damé Ramoni Girom håller för närvarande på att värva en legohär som skall krossa dessa upprorsmakare. Vrimzikiel är en före detta cirefalisk markfurst från den caseriska provinsen Marek Pomian som blev avsatt på grund av sitt orättfärdiga uppträdande. Cirza-templet i Marek Pomian har officiellt förskjutit Vrimzikiel efter dennes våldsamheter mot lokalbefolkningen. Vrimzikiel kontrade med att uppbåda en stor legohär som nu drar runt i norra Asharien och i Caserions västra delar, där de plundrar, bränner och skövlar. Bland annat Nimto har drabbats, liksom Nada, men Jarla har av någon anledning sluppit problem. Delar av hären har bekämpats, främst på caserisk mark, men i Asharien har man inte hunnit stävja anfallen ännu.

Matkultur

En asharisk familj äter tre måltider: fruktostvard, middagsvard och kvällsvard. Vad för mat som serveras beror på hur rik familjen är och var den är bosatt. Bland de fattiga består maten av korngröt, bröd och torkat kött. Vid kusten äter man också mycket fisk, speciellt torkad fisk. Rikare familjer äter allt möjligt, de utländska influenserna på de rikas bord kan göra en måltid till en udda upplevelse med många smaksensationer (som inte alltid passar ihop).

Auccapaj: Paj tillverkad av smör, vetemjöl och getmjölk. Fylls med skalade hackade auccafrukter (påminner om lime) och grädde. Pajen garneras med rivna skal från auccafrukten.

Baskala: Maträtt bestående av torkad fisk som läggs i blöt ett dygn och sedan kokas med vitlök, peppar. Serveras med kokta rotfrukter och rikligt med bröd.

Oxbiff: Detta är något av ashariens paradrätt. Det är helt enkelt en tjock skiva oxkött som stekts eller grillats på halster. Serveras med brunsås och rotfrukter.

Dunkarkare: En specialitet från byn Dunkarke. Består av hackat kött som blandats med brödsmulor och lök. Blandningen steks och serveras på ett mindre bröd med lök, grönsaker och ost. Rätten har på senare år spritt sig runt om i Asharien.

Jerk: Soltorkade remsor av oxkött som serveras med stekt potatis eller andra rotfrukter. Speciellt uppskattad till öl.

Mirunkorv: Korv av kött från den ashariska bergsbävern, mjuk bergsrot, getmjölk, vitlök och salt. Servera ofta med ljust bröd.

Pozellstuvning: En mustig fiskstuvning som är tillagad med pozellfisk, lök, rotfrukter, ost, peppar och rosmarin.

Rågkaka: Det typiska ashariska brödet är tillagat på rågmjöl. Det är format som runda skivor med hål i. Det går utmärkt att torka och håller sig då länge.

Mäktiga släkter

Silverfjäder: Familjen Silverfjäder har länge varit staden Tuzan Rims främsta maktfaktor. Familjens äldste, herr Lemendien, innehar frijarlsämbetet, och hans bröder äger alla framstående befattningar, bland annat inom flottan och staden kommerskollegium. Lemendiens dotter, Marian, är vigd vid rikskonungen av Soldarn.

Ockerman: Köpmannafamiljen Ockerman är Camards rikaste och mäktigaste. Dessutom är den förmodligen Camards största. Belrusnagg Ockerman har avverkat fem hustrur och ett oräk-

neligt antal frillor. Staden kryllar av äkta och oäkta Ockerman, vilket på senare tid fått Belrusnagg att allt noggrannare vakta sin rörelse. Många vill ärva honom...

Hus Mirun: Zoloddvärgarna i huset Mirun är Ashariens mäktigaste. Inte nog med att de behärskar så gott som all gruvdrift i bergen i väster – de gör dessutom den godaste korven i hela Mundana. Husäldsten, Torgar, sitter också som frijarl av Ashahrien-Rahls-Unbahr.

Adelstitlar

Det finns ingen adel i Asharien. Det närmsta man kan komma adel är stormännen, som har vissa privilegier vad gäller skatter. Släktingar till stormän brukar ibland lägga sig till med titlar som baron eller greve, men det har ingen juridisk betydelse, utan är ett sätt att imponera på utlänningar.

En persons status mäts genom hans yrke, hans rikedom och maktposition. Högst står naturligtvis överjarlen som har mest makt, men efter honom är rangskalan något oviss. Några statusyrken är frijarlens, samorimannens, stormannens, lagmannens, den högre officerns och läkarens yrke, samt mattknytare på grund av samorismen.

Vanliga namn

I Asharien är det vanligt att man kompletterar sitt förnamn med efternamn, faderns namn, sitt yrke eller ett tillnamn. Själva namnen är oftast innebördslösa och som regel kort. De längre namnen har ofta kortvarianter (exempelvis 'Tomeran' blir 'Tom'). Exempel på ashariska namn är Cart Rollon, Backard Ronas son, Hammand Sadelmakare och Vilk den kvicke.

Mansnamn: Alex, Ardel, Anstir, Ben, Cart, Ciro, Danyl, Dedrik, Ervin, Efreim, Foss, Frod, Gart, Grim, Hansel, Herkel, Ivon, Jerras, Jibber, Jon, Karlis, Len, Logan, Lomin, Lonny, Menner, Morgan, Nero, Nick, Niles, Ort, Paul, Qart, Runo, Rupert, Sebul, Slim, Solomon, Tim, Tomeran, Todor, Ulfsic, Villi, Volker, Yaram, Yvan, Zed.

Kvinnonamn: Alida, Alisa, Betrise, Calista, Clara, Dara, Elin, Emmi, Evlyn, Frodda, Gina,Henrietta, Isa, Jenny, Karolyn, Linna, Lisetta, Morgana, Netta, Olivia, Paulina, Rosanna, Ryana, Sala, Tariana, Tyra, Unn, Violetta, Yennnara, Zara.

Typiska karaktärsdrag

En typisk asharier, om det nu finns en sådan generalisering, värnar allra mest om sin frihet och sitt oberoende. De sägs dessutom vara snåla. En asharier kan heller aldrig lita till hjälp från någon annan än sig själv; i gengäld kan alla lyckas i Asharien om man bara klarar av att arbeta hårt och målmedvetet. Ovanligt är dock inte att människor som inte orkar slås ut och svälter ihjäl. Detta är oberoendets baksida.

De starkaste banden är de mellan familj och vänner. Lojalitet mot överordnade existerar inte i någon större utsträckning.

Religioner

Beroende på den nuvarande befolkningens historia så är majoriteten av människorna motståndare till Daak, vilket naturligtvis förargar prästerna i Jargien. Det jargiska kejsardömet har under flera århundraden sänt korståg som skulle frälsa asharierna, men dessa slogs alltid tillbaka i slutändan av det sammanbitna folket. Det är i stället den samoriska läran som är en stor religion bland befolkningen. Denna religion fungerar som en slags grundläggande värdering i samhället och utövas ofta tillsammans med någon annan gud – Eliana och Martari är två andra religioner som är starkt förankrade i Asharien. Även Cirza dyrkas till viss del, främst i de norra städerna.

Asharierna är ett religiöst folk och majoriteten har små altare i sina hem. På grund av städernas isolerade lägen så tolkas 'den eviga omvälvningen' olika från stad till stad, men detta är helt enligt reglerna – samorimännen är fria att tolka budskapen så som de själva vill och som de anser vara rätt. Samorimästarna från Chadarian reser dock ofta runt för att se till att variationerna inte skiljer sig alltför mycket.

Den samoriska läran har, liksom frijarlarna, rätt att ta upp skatt från folket. Dock är vanligtvis den samoriska kyrkan tämligen generös och roffar inte åt sig allt som bönderna äger. Detta har medfört att den har såpass många troende som den har.

Krigsmakt

Ashariens krigsmakt är ganska unik i sin sammansättning. Varje stad skall ha en stående garnison som också fungerar som stadsvakt. Denna garnison skall utgöra en av frijarlen bestämd del av stadens befolkning – vanligtvis ca en tiondel, vilket är en stor del! Utöver dessa, av staden anställda, skall det finnas ett antal milismän som tränas regelbundet under året. Alla män är skyldiga att ha ett valfritt avståndsvapen som de kan hantera, då Asharien inte har någon anfallshär – bara en försvarshär. De stridande är speciellt tränade på att bekämpa fiender som attackerar staden och stadsmurarna. Manskapet är vältränat på just sin specifika uppgift – skydda städer. De skulle inte fungera alls som deltagare i en anfallsarmé.

Utöver garnisonen skall varje storman hålla en viss mängd stridsdugliga män, som skall kunna slåss till häst – de så kallad riddarna. Vissa stormän har rätt att istället sätta upp en betydligt billigare legohärar med fotfolk. Vid konflikt brukar stormännens trupper vara reserver till garnisonerna.

Utrustning skiljer sig ganska mycket från stad till stad – bortsett från avståndsvapen som är obligatoriskt. De mer välbärgade stormännen brukar utrusta sina riddare med både metallrustning, svärd och sköld – andra kanske får hålla tillgodo med läderharnesk och en påk samt en krake till häst.

Asharien har en ganska stor flotta, som främst finns till uthyrning för eskort av handelsskepp. Dessutom bekämpar de för närvarande pirater och kapare som härjar på Rhungsjön i öst. Flottan består av tjugo större skepp av varierande storlek. Camard har en marinsoldatsakademi som håller hög klass, även jämfört med de cirefaliska och sabriska motsvarigheterna.

Handel

Det handlas ganska mycket i Asharien, främst importeras det spannmål och kött. Man exporterar stora mängder järn, både bearbetat och obearbetat, liksom hantverk, timmer från Sunari och ashamir-gräs för isolering och som byggmaterial. Andra

produkter som Asharien exporterar är örter från Sunariskogen och hudar och pälsar från djuren i Khazimbergen. Lyxvaror av olika slag handlas det överhuvudtaget ganska lite med – folket ser inget behov av onödiga extravaganser.

Den livligaste handeln sker medelst fartyg och Asharien har därför en förhållandevis stor handelsflotta. Man handlar mest med Consaber och Caserion och med alverna i Sunari och dvärgarna i Khazimbergen. Ashariska handelsmän har rykte om sig att vara hederliga och att inte lura av folk pengar. Andra handelsleder är över Kilitzpassagen in i sydöstra Jargien och via staden Jarla till rauner och caserier. I hamnstäderna finns flera större handelshus – speciellt Camard är en knutpunkt för handeln mellan rikena öster och väster om Asharien.

Myntsystem

I Asharien används i huvudsak silverdalern eller likvärdiga mynt. Den ashariska silverdalern har samma värde som den jargiska denaren – 240 silverdaler motsvarar alltså ett pund silver. Ganska vanligt förekommande är också den ashariska gulden – ett silvermynt som är värt sex silverdaler. Det finns även ett mindre kopparmynt som är värt en tiondels silverdaler. Den ashariska guldmarken är ett ovanligt mynt, i alla fall i lägre kretsar, som har ett värde motsvarande 160 silverdaler.

Tideräkning & kalender

I Asharien använder man samma tideräkning som man gör i det jargiska kejsardömet. Man räknar med andra ord hur många år som passerat efter Daak (e.D.). I hela Asharina används det gamla ashariska sättet att räkna månader. Månadernas namn är uppkallade efter årstiderna och de jordbrukssysslor som utförs i de olika månaderna. De tolv månadernas namn är: frostmånad, göjemånad, vårmånad, gräsmånad, blomstermånad, sommarmånad, hömånad, skördemånad, höstmånad, slaktmånad, vintermånad och mörkermånad. Även veckodagarna har gamla namn: söndag, måndag, vigdag, mittdag, åskdag, fridag och lördag.

Det finns ett större antal helgdagar och festligheter i Asharien. Varje ny månad firas till exempel enligt den samoriska läran till Aurias och Pelias ära. Nimto-dagen är också en dag under senvåren som hyllas genom att man besöker staden och ber i klostret, till Nimtos minne. Nyåret är också en mycket viktig högtid. En helg som lever kvar sedan den cirefaliska erövringen är Nydaningen – en gammal cirefalisk festlighet. Den är något mer stillsam i Asharien, och även de icke-Cirza-trogna brukar få vara med vid folkfesten som varar i två dygn. Nydaningen kommer alltid den första dagen i gräsmånaden. Den helgen brukar förknippas med att alla gamla dispyter och gräl läggs åt sidan och att man förnöjer sig i varandras sällskap.

Personligheter

Överjarl Anstir Tyldon: Ashariens nuvarande överjarl Anstir Tyldon är en proper och smidig man runt de femtio. Tyldon anses vara en hård men hederlig härskare, även om hans utmanande stil och principfasthet har gett honom en hel del fiender genom åren. Köpmännen tycker i gemen mycket bra om Tyldon på grund av hans liberala handelspolitik.

Det senaste året har Överjarlen åtskilliga gånger besökts av ett sändebud från Haléa Teren – en vacker thismkvinna vid namn Loriana. Tyldon har visat stort intresse för kvinnan och det senaste skvallret i landsrådet förtäljer att överjarlen gått och blivit förälskad på äldre dagar.

Belkor Gulik: Gulik är en gammal asharisk magiker som alltid hävdat sitt oberoende gentemot såväl ashariska magikergillen som Legio Colonan och Kabalorden. Gulik bor i Fala, men reser ibland till akademierna i Chadarians hopp, där han med ett par års mellanrum värvar sina lärlingar. Hans son Max Gulik är dock ett ständigt huvudbry eftersom han då och då råkar in i trångmål som kräver att Belkor Gulik ingriper för att hjälpa honom ur knipan. Gulik är också känd för besvärjelsen Belkor Guliks magiska mist.

Den gamle magikern besitter en stark utstrålning. Hans långa kritvita skägg vittnar om lång livserfarenhet. Ansiktet är fårat och blicken en aning trött, dock inte ointresserad utan endast en smula avmätt. Håret är liksom skägget vitt och räcker den gamle magikern en bra bit ned på ryggen. Gulik klär sig helst i sin vita magikerkappa och bär gärna struthatt för att folk skall se att han besitter förmågan att förvandla dem till paddor. En riktig magiker behöver minsann aldrig väja för någon på gatan – må han så vara kung eller kejsare.

Clara med vagnen: En av de mest välkända köpmännen i södra Asharien är Clara Tilmes, eller 'Clara med vagnen' som bönderna kallar henne. Clara drar runt med sin vagn, eskorterad av ett antal livvakter. Deras antal bestäms av hur bra Clara tjänat på sistone. Clara med vagnen är mycket populär, främst hos bönderna. Hon stannar alltid till i byarna för att handla med dess invånare – 'ingen by är för liten för mig', brukar hon säga. Clara för även med sig en hel del skvaller, något som i högsta grad bidrar till hennes popularitet.

Clara har långt mörkt hår, uppsatt i en knut. Hon ser ut att vara i trettioårsåldern, men bönderna i södra Asharien kan intyga att hon är äldre än så. Hon går gärna klädd i manskläder – det är mer praktiskt att resa i jämfört med de sedvanliga långa klänningarna. Hennes eskort är ofta illa rustad med hoplappade pansar och illa vårdade vapen. Vagnen dras fram av två oxar och innehåller (förutom Claras säng) en mängd föremål och underliga ting – allt från öltunnor och verktyg till böcker och smycken.

Äventyrsuppslag

Ockerman och det ockulta: Den skrupelfrie köpmannen Belrusnagg Ockerman har som vanligt tagit till okonventionella medel för att bräda sina konkurrenter. I en öde magasinsbyggnad i Tuzan Rims fattigkvarter håller köpmannen en andebesvärjare ur stammen Awni fången. Belrusnagg försöker tvinga den gamle siaren att förutspå framtiden, framförallt vad gäller väder och vind, och vilka varuslag som kan bli bristvaror på grund av detta. Ockermans konkurrenter har anat oråd, och mer än en äventyrare har anlitats för att ta reda på vad gamle Ockerman sysslar med. Samtidigt smyger andebesvärjarens stamfränder runt i staden, förklädda i tiggares slitna trasor. Oavsett vilken sida rollpersonerna dras in på (Ockermans, konkurrenternas eller Awnis) kommer det att vara upplagt för kaosartade skärmytslingar i Tuzan Rims fattigkvarter.

Svältens tid: Den ashariska sommaren har varit hetare än på mycket länge. Missväxt och dålig handel har lett till att en stor del av befolkningen i Fala lever på gränsen till svält. Frijarl Logan Marsac sägs inte göra nog för att stoppa den kommande katastrofen och missnöjet är stort. Samtidigt har ett band med våldsamma banditer som kallas 'Gherakas hundar' börjat stryka kring trakten och överfalla handelsmän och resande. De stjäl allt de kan komma över och alla som sätter upp motstånd blir brutalt nedhuggna och lemlästade. Ryktet om banditgängets våldsamhet får handelsmän att undvika Fala. Tiden för Slättsdalsmarknaden börjar närma sig och om inte banditerna är undanröjda till dess och vägen till Fala är öppen kommer folket att svälta då maten inte kommer fram. Det talas om att banditerna har sitt tillhåll någonstans i ett virrvarr av raviner som kallas 'labyrinten'. En frikostig belöning har utlysts men de flesta är rädda och våga sig ej dit.

Intressanta platser

Det finns gott om mystiska plaster och fornlämningar i Asharien. Spelledaren kan använda dem i sin kampanj, vilket kan leda till spännande episoder i rollpersonernas äventyr. Exakt var platserna är utplacerade går att se på Asharien och Soldarn kartan. Dessutom finns det mer material i bakgrundsboken 'Asharien & Soldarn'.

Klippslätten: Nordväst om staden Tuzan Rim ligger Klippslätten, ett vidsträckt område av packad sand, bestrött med väldigt stora klippblock av ett slag som inte återfinns någon annanstans i denna del av världen.

Sänkan: Söder om Nada reser sig ett berg som anses heligt av urinvånarna på Ashaslätten. Öster om detta berg finns en märklig sänka i vilkens botten det växer en tät urskog med märkliga träd. Sänkan har aldrig blivit föremål för en mer omfattande undersökning. De som gett sig ner i sänkan har försvunnit eller återvänt apatiska och viljelösa.

Trappstegspyramiden [ruin]: Det i särklass mest imponerande byggnadsverket som hittills hittats från forntiden, är trappstegspyramiden på slätten mellan Nimto och Västerbrygga. Den låg begravd under sand tills en cirefalisk utforskare upptäckte den 1634 e.D. En utgrävning påbörjades, men avslutades efter kort tid. För omkring trehundra år sen lokaliserades pyramiden igen, och asharierna grävde fram den. Trots rykten om flera dolda skattkammare har man dock inte hittat något av värde i pyramiden. I alla fall inte än.

Ralon [ruinstad]: Vid Röda floden, nordväst på Ashaslätten, ligger ruinstaden Ralon; plundrad och bränd av tiraker 1210 e.D. och sedan lämnad åt sitt öde. Det ryktas om att mörka hemligheter gömmer sig bland ruinerna, och med jämna intervall besöker skattsökare ruinerna för att söka efter skatter och värdefulla föremål som tiraker och otaliga tidigare skattsökare kan tänkas ha missat. Ruinstadens läge är dock tämligen obehagligt, och för den ovane vildmarksmannen direkt livsfarligt.

Legender och myter

Järnforsens brud: För länge sedan väntade en ädling otåligt på sin älskades ankomst. De skulle vigas, och tiden var knapp, ty ädlingen ville hinna före sin rival, den fängslade trollkonstnären Salafet. Salafet var en ond man, som ville gripa makten i landet och tvinga folket på knä inför honom. Från sin hopplösa position i ädlingens fäste utgjöt Salafet en förbannelse – mäktig trollmakt som förenade sig med Järnforsen och sprang norrut för att göra ont. På sin färd söderut på Järnforsens vatten överraskades brudens flotte av en magisk våg som drog henne till botten. Än idag sägs den sköna mön spöka kring Järnforsens vatten, men också hjälpa kvinnor i nöd.

De dödas krig: Staden Chadarian har ett mörkt förflutet. En gång för länge sedan drabbades området av den mest ogudaktiga av alla förbannelser, då dess döda vaknade till liv. De döda satte ut för att sluka allt levande, och dra Chadarians folk med sig in i ett vandött liv. I vägen för de vandödas horder stod Zoriánorden, som med sina sista skälvande krafter lyckades besegra de oheliga hoparna. Långt senare upptäcktes orsaken till det vederstyggliga som hänt: en magikers experiment hade gått fel. Men nu var magikern försvunnen, och endast hans boksamling fanns kvar. Den förvaras nu i låsta bibliotek under Chadarians hopp.

Fakta om Asharien

Statsskick: Jarlaunion av stadsstater ledd av en överjarl och ett landsråd. Varje stadsstat utgör ett jarladöme som styrs av en frijarl.

Statsöverhuvud: Överjarl Anstir Tyldon.

Rättsväsende: Lagmän underställda frijarlarna.

Areal: 240.000 km².

Invånarantal: Drygt 190.000 (exkl. Sunariskogen).

Befolkningstäthet: 0,8 invånare per km².

Befolkning: Asharier 66%, Alver 11%, Dvärgar 9%, Tiraker 6%, Jargier 3%, Sabrier 2%, Misslor 2%, Övriga 1%.

Språk: I huvudsak ashariska.

Huvudstad: Camard, ca 20.000 invånare.

Huvudnäring: Boskapsskötsel, gruvdrift, handel.

Handelsvägar: Landsvägar och över havet. Omfattande handel med andra länder, företrädelsevis Jargien, Caserion och Consaber.

Import (i stort): Spannmål, kött och dryck.

Export (i stort): Järn, ashamirgräs, timmer och hudar.

Militära resurser: Varje stad har en garnison som förstärks med bondehär i orostider. Utöver detta ställer stormännen upp ett antal riddare.

Religion: Den samoriska läran (55%), Eliana (35%), Cirza (6%), Martari (4%). Det är ganska vanligt att individen tillhör flera religioner – speciellt Samorismen och Eliana.

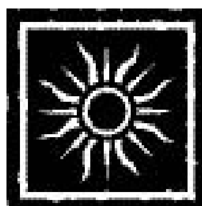
Vänner: Consaber och Soldarn.

Fiender: Inga direkta fiender. Jargien är dock ett evigt hot.

Myntfot: 1 guldmark = 160 silverdaler, 1 gulden = 6 silverdaler, 1 silverdaler = 10 koppar (silverdalern har samma värde som den jargiska denaren).

KAPITEL FYRA

SOLDARN



SKOGEN TYCKTES SLUTA sig allt tätare om dem, som om den ville hindra dem från att ta sig fram. Terrängen var verkligen oländig, stora törnebuskar rev och slet i deras kläder, snår slingrade sig runt deras ben och tvingade dem att fortsätta framåt i lugnare takt. Derik var nära att ge upp. Han högg sig fram genom snåren och banade långsamt väg genom den i det närmaste ogenomträngliga skogen. ”Vi skulle ha följt stigen”, stönade Gillis Fingalsson bakom honom. Han vände sig om, och såg uppfordrande Adar som med feta fingrar torkade svetten ur pannan.

”Om det inte vore för dig skulle vi inte ens vara här”, fräste Derik till svar.

Gillis pustade ut och kastade under tiden oroliga blickar bakåt. Inget ljud hördes, förutom insekternas ihärdiga surrande. ”Undrar om de fortfarande är efter oss”, sade Gillis tankfullt och grinade illa.

De båda männen skulle precis höja svärden för att fortsätta hugga sig genom snåret, då de hörde hundarnas skall bakom sig.

”Det är orättvist”, klagade Gillis bestört. ”Eftersom vi går först hugger vi upp en väg åt dem!”

”Då får vi sluta hugga då”, konstaterade Derik, stack svärdet i skidan och rusade vrålande iväg genom snåret och törnebuskarna.

Gillis skakade på huvudet, innan han följde sin väns exempel. ”Om jag kommer levande ur det här, ska jag aldrig stjäla mer”, mumlade han för sig själv.

SOLDARN

Kungariket Soldarn är beläget i den sydöstra delen av Asharina. Det är ett till stora delar otämjt rike med djupa skogar och otillgängliga berg. Soldarns läge gör att sjöfart är mycket viktigt för nationens fortlevnad. Den nuvarande rikskonungen Sachsar den Vidsynte har stora problem med adeln i landet och riket håller sakta på att splittras i två läger, ett inbördeskrig är med stor sannolikhet inte alltför avlägset. Sachsar den Vidsyntes vilja är stark när det gäller att ena det egna landet och han söker aktivt efter en yttre fiende.

Geografi

Soldarn är beläget på den södra delen av Asharinahalvön, söder om Asharien och öster om Västmark. I norr gränsar Bzarfloden mot Asharien och bildar en naturlig gräns. I nordväst utgör de mäktiga Khazimbergen och den vidsträckta Sunariskogen gräns och i öster och söder markerar kuster rikets gränser. Till Soldarn hör också ön Kathar och ett antal mindre öar i söder. Den stora ön Naldor i söder hör dock till grannlandet Västmark.

Soldarn är ett bördigt land, främst i de södra delarna där majoriteten av befolkningen lever. Stora delar av rikets yta täcks annars av skog, och den största heter Iracskogen (eller Yoldeskogen som den kallas om man befinner sig i den norra delen av Soldarn). Denna skog är tämligen ljus, men har sina ställen där lövverket är tätt och där solens livgivande strålar sällan når marken. På många platser är undervegetationen kompakt och snårig, vilket gör skogen svårframkomlig om man inte följer de stigar och vägar som finns. Iracskogen är hemvist åt många rovdjur och styggelser. I skogen bor dessutom många henéaalver, liksom även en hel del skogstroll.

Klimatet är behagligt med varma somrar och milda vintrar men det regnar ganska mycket på våren och hösten. Dessa vår- och höstoväder kan ibland ödelägga rikets skördar. Landet har haft ett antal missväxtperioder under de senaste 100 åren. Jorden är järnrik men inte alls till lika hög grad som i det norra grannlandet Asharien. Riket är ganska platt med få höjdskillnader över 100 fot – bortsett från Khazimbergen i nordväst som är mycket branta och höga. De södra och norra delarna av Soldarn är uppodlade. Man odlar framförallt vete, korn, råg och havre i rikliga mängder – ganska stora delar av skördarna exporteras till Asharien. Dessutom odlar man druvor på de mjuka sluttningarna vid Talon, upp mot Khazimbergen. Iracskogen tillhandahåller också en hel del örter, växter och rötter som är ätliga.

De tillgängliga delarna av Khazimbergen är tyvärr inte direkt lämpade för gruvbrytning, vilket har gjort att Soldarn måste importera den metall som behövs.

På många ställen i Soldarn finns ödegårdar och gamla husgrunder som vittnar om att pest och krig dragit fram. Dessa ruiner undviks oftast – för det första finns inget där att hämta, och för det andra är vidskepelsen stor att pesten kan slå sina klor om den som vistas för länge där. Det är ändå inte helt ovanligt att hugade bondsöner försöker odla upp marken kring ödegårdarna, men ofta ligger dessa marker för långt från byarna för att det skall bli frågan om annat än små torparbryten.

Det finns många lämningar och rester från gamla kulturer, främst i de södra och sydvästra delarna av Soldarn. Det är bland annat de gamla stenlagda vägarna som fortfarande nyttjas, även om de förfaller allt mer.

Stenstodernas dal är ett område i nordvästra Soldarndär det finns stora statyer uthuggna i sandsten och uppställda på slätten vid Bzarflodens övre lopp. Mellan Stenstodernas dal och Trollhem ligger en smal dalgång som leder flera mil upp bland Khazimbergen i söder till Laths kloster – Zoriánordens heligaste plats. Dalens övre del är så brant att trappsteg huggits ut ur berget – denna trappa är känd som 'De sex tusen trappstegen'.

På den södra delen av ön Kathar finns ett gigantiskt förstelnat skelett efter ett okänt forntida djur. Fossilets längd är över 400 meter och de högsta revbenen sträcker sig mer än 25 meter upp i luften.

Historia

För mycket länge sedan rensade det fornstora riket Danarth upp i det område som idag är Asharien, och lade det under sig. Man upprättade en huvudstad, Rhodarion, som fick styra över alla de västliga provinserna. Men tiden gick, och som alla stora riken, föll det väldiga Danarth sönder som en följd av krig, uppror och inre splittring. Maulio gick ut i krig mot Danarth och erövrade stora landområden av det större riket, vilka nu utgör norra Asharien.

De tiraker som antas ha bebott södra Asharina fördrevs då det människostyrda riket Ramora grundades omkring 3500 f.D. i södra Sunari. Ramora lade snart under sig områden som tidigare varit under Danarths styre, i de södra delarna av Asharien. Detta samtida med Maulios krig mot densamma. Ytterligare 2000 år senare kom de båda yngre länderna i krig med varandra, vilket resulterade i att Maulio förlorade huvudstaden Ralon och flera andra viktiga områden till Ramora.

Det coloniska imperiet tryckte på, och omkring tre sekel innan Daak lyckades imperiet kämpa till sig de norra delarna av riket Ramora, och senare även Dubaral, ön där Thalamurs huvudstad idag befinner sig.

Soldarn bildades efter en serie händelser, såsom ett folkligt uppror i Ramora år 112 e.D., där folket sägs ha haft stöd från det jargiska kejsardömet, ett halvt sekel senare en fyra år lång jargisk belägring av huvudstaden Ramathor som ledde till att staden i slutskedet brändes ned till grunden. Den jargiske härföraren Sold svek dock sin konung och lät kröna sig själv till konung i ett nybildat rike; Soldarn. År 195 uppfördes en ny huvudstad i Soldarn, Hadarlon, döpt efter Solds ende son.

Efter en tid av oroligheter och förändringar, som utropandet av landet Nevo, krig mellan Soldarn och Nevo 295 e.D., och hårda strider mot tirakiska invasionsstyrkor på 700-talet e.D., inträffade år 952 e.D något som skulle komma att förändra historiens gång på den ashariska halvön.



Daakkyrkans inkvisitorer bröt in i Nevo från norr för att sprida sin lära, varpå Daaks lära bannlystes av den dåvarande nevrinske konungen. Tre år senare väckte predikanten Samor, tidigare mattknytare, stort uppseende då han började predika om gudarna Aurias och Pelias runt om i landet. Snart hade så gott som alla nevriner tagit den Samoriska läran till sig, och då korsfarare på 900-talet härjade i riket enade man sig under sin religion och slog tillbaka fienden.

Efter det femte stora kriget mellan alver och dvärgar utbröt också ett religionskrig i Soldarn, där Zoriánordens tungt beväpnade krigare drabbade samman med de Daaktrogna. Kriget resulterade i att Soldarn splittrades i två delar; det samoriska Soldarn och det Daaktrogna Västmark.

Med utgångspunkten från södra Caserion inledde Cirefalierna 1203 erövringen av Nevo. Cirefalierna vann nya landområden och grundade bland annat hamnstaden Tuzan Rim, och lyckades efter en långvarig belägring av Camard erövra staden. Efter nitton års stridigheter kunde cirefalierna se sig som herrar över hela Nevo. Rikets namn blev till Asharion, vilket betyder 'det röda landet'.

På 1300-talet anföll cirefalierna så Soldarn, som dock låtit rusta upp armén då de sett vad som var förestående. Cirefalierna var dock starkare än vad man trott, och man förlorade hela det norra Soldarn. Det var först i Soldarns skogiga mittland som man lyckades hejda erövrarna, då med stöd av alvstammarna i Iracskogen.

Cirefalierna försökte också ta Soldarn via havet, men Soldarns flotta var stark och snabb, varför man kunde hålla stånd mot det expanderande riket. När cirefalierna efter en tid bytte taktik fick soldierna svårt att stå emot påtryckningarna. År 1354 tog sig cirefaliska styrkor igenom de västligaste skogarna, och lyckades lägga resterande delar av Soldarn under sig, förutom vissa delar av Yoldeskogen.

Men soldierna lät inte kuva sig. På 1370-talet startade ett uppror lett av krigaren Parowyn, som bara behövde ett år på sig för att befria Soldarn från cirefaliernas grepp, efter vilket han lät kröna sig till konung över ett fritt Soldarn.

År 1754 e.D. utbröt ett gränskrig mellan Asharien och Soldarn, vilket resulterade i att gränsen drogs längre in på Soldarns område. En tid av någorlunda lugn infann sig, och under de kommande århundradena växte sig vänskapsbanden mellan Asharien och Soldarn starka. Som ett bevis på den nyvunna vänskapen präglades 2571 e.D. ett mynt som fick namnet Gulden. På ömse sidor om myntet finns den ashariske överjarlens vapen respektive rikskonung Alfkar den ödmjukes porträtt. Myntet har samma utseende än idag.

År 2345 e.D. utbröt det första sjökriget mot Damarien, och ca femtio år senare var det dags för ytterligare ett. Krigen slutade med förlust för de anfallande styrkorna. Det första kriget tog slut i soldiskt fiasko vid landstigningen i Damarien och det andra kriget slutade med ett liknande damariskt misslyckade med att landstiga i Soldarn.

Några årtionden före sekelskiftet var Soldarn en välmående nation, låt vara med underutvecklad handel och sjöfart, men med ett stadigt befolkningstal på över 400.000 invånare. En stor del av dessa invånare var bosatta i sydligaste Soldarn, i Solds kronomark och Daan Hammal och längs Iracskogens skogsbryn.

År 2911 e.D. drabbades både Soldarn och dess granne Asharien av våldsamma attacker från trollen. Efter en månads plundring började attackerna mattas av, och då soldiska och ashariska soldater för första gången stred sida vid sida vid kampen om Västerbrygga, nedgjorde de drygt 500 soldaterna en hord på omkring 100 troll. Attackerna upphörde lika plötsligt som de startat.

År 2916 e.D. drabbades Soldarn av en fruktansvärd farsot. I fem år härjarde pesten i landet, svårare än någonsin tidigare. Nästan hälften av Soldarns befolkning dukade under för epidemin. Inga botemedel stod att finna. Ett av offren blev rikets konung, den store Artol Remulan. Ett flertal adelsätter dog ut och stora delar av Soldarns jordbruk lades öde. Templen och de religiösa ordnarna ökade sin makt på bekostnad av adeln. Åren 2923, 2933–35 och 2954–57, är andra svarta årtal i Soldarn historia. Samtliga år drabbades riket av svår missväxt, vilket reducerade befolkningssiffran ytterligare. I takt med att Soldarn försvagades blev rovdjur och monster allt vanligare, framförallt i skogstrakterna i Soldarns hjärta. Många av de rikaste bönderna valde då att flytta innanför städernas murar, där hus blivit lediga som en följd av sjukdomarna och svälten.

År 2941 e.D. utlyste aboraten i Tibara ett heligt korståg mot de otrogna i Soldarn och Asharien. Oroligheter följde på detta, vilket bland annat ledde till att Daak-kors brändes runt om i hela Soldarn. Ett andra korståg utropades 25 år senare, år 2966 e.D., men denna gång mot Soldarn ensamt. Ännu har uttalandet inte lett till några strider, och om det verkligen ligger något bakom hoten vet man inte med säkerhet.

Städer

Det finns ett flertal städer i Soldarn – de flesta är tämligen små. Runt de soldiska städerna ligger dock mängder av små byar. Samtliga städer i Soldarn är befästa. Även byarna brukar vara skyddade, exempelvis av en palissad eller av en borg. Soldarn har tre viktiga handelshamnar, nämligen Talon, Daan Hammal och fristaden Kemithor Riskoz. Den mesta handeln går genom Kemithor Riskoz. Även piratstaden Katharsis har en hamn, men i denna hamn anlöper relativt få handelsfartyg. I modulen 'Asharien & Soldarn' finns mer information och dessutom kartor på alla nedan beskrivna städer.

Talon: Huvudstaden i Soldarn heter numer Talon vilket är jargiska för 'härskarstad'. I Talon bor drygt 4.000 invånare. Staden är belägen vid Soldarns sydvästra kust, där den är väl placerad för att fånga upp mycket av den trafik som går mellan det jargiska kejsardömet och de östliga länderna, främst Consaber. Redan tidigt i det jargiska kejsardömets historia fanns en stad på denna plats. Talon har ödelagts ett flertal gånger i historisk tid, men har alltid byggts upp igen, vilket medfört att staden numera ligger på en kulle bestående av ruinerna av de gamla städerna. Det enda som finns kvar av de tidigare städerna är ett väl fungerade kloaksystem och ett stort komplex av katakomber. Det går historier om att man via dessa underjordiska passager kan bege sig vidare ner i underjorden, till de gamla ruinerna. Även om Talon inte är en speciellt stor stad så är den en av Asharinas kraftigast befästa städer. Innanför den 18 meter höga och 15 meter tjocka ringmuren finns både Rikskonung Sachsar den Vidsyntes borg och dessutom Zoriánorderns största borg. De flesta invånarna i Talon är dock mycket trångbodda i de relativt små stenhusen som staden till största delen består av.

Hadarlon: Mitt i Soldarn, alldeles söder om Iracskogen, ligger den gamla huvudstaden Hadarlon. I Hadarlon bor drygt 2.000 personer som nu för tiden mest livnär sig på handel med alverna i Iracskogen. Runt om den nuvarande stadsmuren finns ruiner efter en gammal stad som var betydligt större än det nutida Hadarlon – staden hade kanske över 50.000 invånare under kejsardömet Colonans storhetstid. I Hadarlon finns ett känt bibliotek som har en stor samling skrifter på olika språk. Mest kända är de gamla böcker som är nedtecknade på ett forntida skriftspråk som ingen längre kan tyda. De flesta hus i staden är byggda av trä, endast de större husen är byggda av sten. I den centrala delen av Hadarlon finns en borg som tillhör hertig Yssec – en känd förkämpe för Zoriánorden. Staden är också känd för sina årliga svärdsspel, där rikets skickligaste svärdskämpe ska utses.

Daan Hammal: Denna stad är, liksom många andra sydashariska städer, helt och hållet byggd på en gammal övergiven ruinstad. Daan Hammal är belägen i de sandtäckta sydöstra delen av Soldarn. Kusten vid staden består av långsträckt sanddynor och havet utanför är grunt och fyllt av sandrev som kan vara mycket svåra att ta sig igenom om man inte känner till den djupvattenskanal som leder in till hamnen. I staden finns bara ca 1.000 invånare, och de livnär sig i huvudsak på handel och fiske. Den nuvarande staden byggdes upp och förstärktes av cirefalierna under den cirefaliska erövringen. Numera är staden ganska förfallen och sliten. Det förekommer att en hel del fornforskare och vetenskapsmän utforskar de gamla kulvertarna och källarutrymmena under staden, och de har hittat en hel del arkeologiska fynd. Staden ses också som något slags kanalisering av magiska strömmar, och det har hänt mer än en gång att magiker har funnit naturligt förekommande kongelat liggandes på den vita stranden. Daan Hammal styrs av hertig Umeran som är en av rikskonungens mest trogna undersåtar.

Jhamalo Tamatz: I de norra delarna, norr om Iracskogen finns det också ett par städer, den största och kanske viktigaste är Jhamalo Tamatz som på senare tid har över 6.000 invånare. Jhamalo Tamatz är gränsstaden och handelsplatsen mellan Soldarn och Asharien och ligger mitt på en slätt mellan Bzarflodens delta och Yoldeskogen. Den är liksom de flesta andra städer i Soldarn väl befäst. Utanför staden finns dock kåkstäder och härläger där mer än två tredjedelar av befolkningen bor för tillfället. På senare tid har hertig Amirro, som styr staden och länet, samlat ihop trupper och beslagtagit förnödenheter och handelsvaror. Hertig Amirro är den som tydligast sätter sig upp mot Sachsar den Vidsynte och Amirro får fler och fler anhängare för var dag som går.

Boron: Soldarns heligaste stad är Borons brunn, belägen i det nordvästra Soldarn, ett stycke från Bzarfloden. Staden har knappt 1.000 invånare varav de flesta är präster, munkar och nunnor. Borons brunn ligger vid en sjö som nästan alltid är spegelblank. Sjön är helig enligt den samoriska läran och Zorián och har styrka att rena de onda och frälsa de goda. Vid flera högtider varje år vallfärdar folk från när och fjärran för att få ta del av vattnet. I staden finns också det största av Zoriánklostren i Soldarn. Staden är välbefäst och skyddas av Zoriánordens egna krigare och riddare.

Trollhem: Drygt två dagsmarscher nordväst om Boron ligger staden Trollhem, som har fått sitt namn efter den rikliga förekomsten av troll i området. Staden har flera gånger intagits och plundrats av troll. Detta har lämnat sina spår, både staden och stadsmuren är sliten och raserad på flera ställen. Trollhem är en bra plats att hitta vägvisare på om man vill upp i Khazimbergen. Staden har 800 invånare varav de flesta är skogshuggare och pälsjägare. En stor del av stadens invånare är tiraker. Trollhem styrs för närvarande av den mycket ålderstigna tirakkvinnan Garkur Grokk. Titeln hertiginna använder hon bara i officiella sammanhang när etiketten så kräver.

Västerbrygga: I det lilla samhället Västerbrygga, som ligger längst upp i norra Soldarn, bor uppskattningsvis 500 invånare. Västerbrygga är en utpost mot vildmarken och en handelsstation mellan Asharien, Soldarn, Sunari och även rikena på andra sidan Khazimbergen – Damarien och Västmark. Västerbryggas kännetecknas av en mycket kraftig träpalissad och en träbro som går över Bzarfloden till den norra stranden. Innanför träpalissaden finns en stark garnison som skyddar bron och staden, då den ofta blir utsatt för överfall och räder av tiraker och andra styggelser, vilket gör att många soldater får tjänstgöra här för att få lite riktig stridsträning. Västerbrygga styrs för närvarande av hertig Walhelm Larnbrou – en före detta sabrisk köpman som med handelskoncessioner köpt sig Västerbrygga som förläning.

Kemithor Riskoz: Fristaden Kemithor Riskoz uppfördes av cirefalierna under den cirefaliska erövringen. Det är en rejält befäst stad med en stor och välbesökt hamn. Kemithor Riskoz är utan tvekan en av de ekonomiskt sett viktigaste städerna i

området – mängder av handelsmän passerar genom staden på sina resor öst, väst och syd. I staden finns drygt 8.000 invånare. Kemithor Riskoz är belägen inne i en naturlig vik, vilken är skyddad mot väder och vind. Väster om staden finns vidsträckta sumpmarker som ger ett bra skydd mot anfall från landsidan. Husen inom stadsmurarna är byggda i sten eller tegel. Kemithor Riskoz styrs av ett handelsråd som leds av en ordförande som bär titeln 'Principor Cemitorum'. Rikskonung Sachsar Vidsynte har ingen direkt makt över fristaden. Staden är befriad från skatt och kunglig överhöghet och har rätt att stifta egna lagar och styra efter "eget tycke och smak, i allians med Soldarns rikes konung och den samoriska lärans grundläggande normer". Rikskonungen har, liksom sina föregångare, erkänt staden som självstyrande. Dock tillåts staden inte föra någon egen utrikespolitik eller ha diplomatiska förbindelser med utlandet – rikskonungen har för avsikt att behålla staden inom riket, stadens självstyre till trots.

Katharsis: Den östligaste av städerna i Soldarn ligger på ön Kathar och heter Katharsis. Det är hertig Basur som styr här i detta rövarnäste och pirattillhåll. Katharsis är en fristad för laglösa, avskum och brottslingar – kanske upp emot 1.000 personer bor här permanent men fler befinner sig i staden tillfälligt. I Katharsis kan man få tag på så gott som vad som helst om man kan betala för sig. Hertig Basur stödjer öppet Hertig Amirros ambition att ta över makten i Soldarn vilket oroar rikskonung Sachsar den Vidsynte då Katharsis är tillhåll för allt drägg som finns, med resurser och motivation att störta Sachsar. Hertig Basur har dock vissa problem, det är svårt att ena alla grupperingar och tillfredsställa alla olika bossar i staden, men lyckas han – då har han en mycket effektiv legoarmé.

De soldiska städernas styre

Städerna styrs till stor del av borgerskapet som i sitt forum, allmänna rådstugan, kan tillsätta eller avsätta medlemmar av borgmästarrådet. Allmänna rådstugan sammankallas vanligen en gång i månaden. Alla som uppfyller kraven för att räknas som borger har rösträtt. För att räknas som borgare måste man dels äga en tomt i staden och dels bedriva antingen köpmanskap eller hantverk.

Borgmästarrådet är städernas högsta styrande enhet och består av en borgmästare och sex till tio medlemmar. Borgmästarrådet har dömande befogenhet, ansvar för skatterullorna, boendeförteckningen och yrkesregistren.

Till sin hjälp har borgmästarrådet ett antal ämbetsmän, exempelvis: skrivare som har hand om saktterullor och registren; utridare som fungerar som ser till att ingen bedriver olaglig verksamhet eller smiter undan skatt; hamnfogden som registrerar alla fartyg och tar upp tillbörliga avgifter och tullar; mätare och vägare som tillser att inga oegentligheter sker med vågar, volymmått och längdmått, dessutom skall de tillse att alla mynt som används i staden uppfyller de krav som ställs för att de skall räknas som lagligt betalningsmedel

Många av de soldiska städerna är dessutom residensstäder för områdets hertig, eller som i Talons fall, för Soldarns rikskonung. I dessa städer finns också det mesta av administrationen, exempelvis i form av skattefogdar.



Språk

Soldier talar ashariska men med en brytning som gör det svårt för en icke-soldier att förstå språket. Personer från södra Asharien har lättast att förstå den soldiska dialekten. Eftersom ashariskan grundar sig på den lägre jargiskan så kan en jargier förstå en soldier med nöd och näppe, men det blir ofta tämligen frustrerande. Läs- och skrivkunnigheten i landet är tämligen låg och alla dokument skrivs på antingen faliska eller på sabriska. Påverkan från cirefaliernas tid är stark och många cirefaliska finns kvar – soldisk ashariska har många låneord och uttryck från faliska.

Samhälle

Soldarn är en feodal ärftlig monarki och har så varit sedan lång tid tillbaka. Landet styrs av en rikskonung, den nuvarande heter Sachsar den Vidsynte. Bönderna i Soldarn lyder under adelsmän som oftast administrerar en eller ett fåtal byar som de har rätt att beskatta och utkräva dagsverken från.

Rikskonung Sachsar den Vidsynte är 35 år gammal och gift med drottning Marian Solfjäder – en pyaralv från det ashariska Tuzan Rim. De har än så länge inte några barn men nationen väntar med spänning på glädjebudet. Sachsar gifte sig ganska nyligen med henne, främst för att stärka bandet till Asharien – Marian är nämligen frijarl Lemendiens syster.

Soldarns fana är densamma som den aktuelle rikskonungens. Sachsar den Vidsyntes fana består av en röd fana med ett liggande lejon. Få soldier känner emellertid till något annat baner än det som förs av den lokale länsherren.

Sachsars största problem just nu är just Amirro och dennes mer eller mindre öppna revolt mot kronan och rikskonungen. Hertig Amirro av Jhamalo Tamatz och Hertig Basur av Katharsis är de två stora rivalerna till, och opponenterna mot, kungen. Bland de övriga hertigarna har den zoriántrogne hertig Yssec av Hadarlon och riksamiralen hertig Umeran av Daan Hammal ställt sig helt bakom rikskonungen. De resterande fyra hertigarna håller sig ännu neutrala. Hela riket håller just på att rustas upp och stora mängder manskap, vapen och förnödenheter strömmar in i landet.

Sachsar den Vidsynte har nyligen fått garantier att Asharien ställer sig på Sachsars sida vid en eventuell konflikt. Hur alverna och dvärgarna ställer sig vet ingen men det har gått rykten om att oroligheterna skulle kunna föranleda ett sjätte stort krig mellan dvärgar och alver. Andra rykten säger att den jargiska flottan förser hertig Amirro med resurser, vilket har resulterat i kraftigt försämrade relationer till det jargiska kejsardömet.

Matkultur

Soldierna äter vad landet ger, precis som Den eviga omvälvningen bjuder. Det finns ett otal olika maträtter. Det gemensamma är att de alla bygger på enkla basvaror från jordbruk, jakt och fiske. Till maten dricker man mjölk, öl och soldiskt vin. Under vardagar dricker man ofta utspätt öl eller vin.

Boronkaka: En sorts ostkaka som tillagas av mjölk, mjöl, ostlöpe, ägg, honung, grädde och mandel. Den stelnade ostmassan gräddas i ugn i cirka en timme. Serveras ljummen.

Hollis: En mustig grönsakssoppa som kokas på tomat, paprika, palsternacka och lök. Soppan reds med mjöl och kryddas med peppar, timjan, pepparfrukt och ingefära.

Kokt khesalfisk: Khesalfisk koks hel tillsammans med lök, purjolök, dill och persilja. Serveras skivad med smält smör, riven pepparot och kokta rotfrukter.

Riddarsoppa: Enklare oxkött kokas tillsammans med lök, morötter, palsternacka, potatis och rotselleri. Soppan reds med ost och kryddas med peppar, muskot, lagerblad och salt.

Soldiska ägg: En sorts äggstanning som lagas genom att mjölk och vispade ägg gräddas i en lerskål som sänks ner i kokande vatten ovanför öppen eld. Serveras oftast tillsammans med bröd, grönsaker eller saltad fisk.

Tunnkaka: Det typiska soldiska brödet är en tunn rund kaka som bakats på en deg av råg eller vete. Tunnkaka äts med ost eller smör.

Ugnsbakade stimmare: Hel stimmare (en sorts salmo-fisk) fylls med lök, bröd, ägg och kryddor. Fisken bakas sedan i ugn ungefär en timme. Serveras vanligen med en stuvning gjord på olika rotfrukter.

Apelfläsk: Rimmat fläsk steks i skivor tillsammans med äppleskivor, lök och vitkål. Serveras med gräslök eller persilja.

Mäktiga ätter

Leijon: Den konungsliga ätten Leijon är Soldarns mäktigaste adelssläkt. I släkten finns bland annat rikskonungen Sachsar vidsynte; hertiginnan av Borons ängar; greven av Västskog; rikets fogde; och förstås hjälteriddaren herr Ivian. Rikskonungen saknar för tillfället en arvinge, och det är i dagsläget inte helt klart vem som kan göra störst anspråk på kronan om konungen dör. Det finns dock gott om självutnämnda kandidater till ämbetet.

Silversparre: Ätten Leijons främsta utmanare är silversparrarna. Hertigen av Jhamalo Tamatz har byggt upp en maktbas i de nordöstra delarna av riket och hans riddare utmärker sig ofta på rikets rännarbanor – det är tydligt att släkten Silversparre är den militärt sett starkaste i konkurrens med kungaätten. Ätten Silversparre har alltid haft ett gott förhållande till rikets dvärgar, men och senaste året har handeln mellan folken intensifierats markant.

Wackt: Den gamla kungaätten är inte vad den en gång varit. Visserligen besitter ättens huvudmän fortfarande viktiga poster i riket, till exempel hertigtiteln i Daan Hammal och predenturen vid den samoriska lärans hjärtekloster i Boron, men många av släktens grenar är utdöende, och många adelsmän liknar i hemlighet släkten Wackt vid en urgammal drake, på väg att duka under på grund av ålderdom.

Adelstitlar

De högsta adelsmännen, bortsett från konungen och de tre konungsliga ämbetsmännen, är hertigarna. Varje hertig förfogar över ett hertigdöme och ett antal underlydande vasaller – grevarna. En hertig tilltalas alltid 'hertigen'. Hertigens hustru tilltalas följaktligen 'hertiginnan'.

Näst efter hertigen i rang följer greven. Varje greve förfogar över ett grevskap och ett antal underlydande vasaller – baronerna. En greve tilltalas alltid 'greven'. Grevens hustru tilltalas följaktligen 'grevinnan'. Grevarna i Solds kronomark, som i motsats till övriga grevar vilka lyder under rikskonungen i andra led, lyder under densamme i första led, bär alla titeln 'markgreve'.

Efter greven följer baronen. Varje baron förfogar över ett baroni. En baron tilltalas alltid 'baronen'. Baronens hustru tilltalas följaktligen 'baronessan'. Baronerna i Solds kronomark, som i motsats till övriga baroner vilka lyder under rikskonungen i tredje led, lyder under densamme i andra led, bär alla titeln 'markis'.

Efter dessa blir rangordningen av adeln något mer invecklad. Hertigens bröder, systrar, barn, barnbarn och syskonbarn skall tilltalas 'baronen' alternativt 'baronessan' trots att dessa inte äger något baroni. Dessa, icke-landägande baroner, räknas dock som lägre i status än sina landägande ståndsbröder.

Vanliga namn

I Soldarn är namnen oftast innebördslösa. Förnamnen åtföljs oftast av faderns namn och ändelsen -sson, eller -sdotter, exempel Loke Mattisson eller Cornelia Kjalsdotter. Adelns förnamn åtföljs av ett ättnamn, exempelvis Baltsar Bonde och Liselott Sol och Måne.

Mansnamn: Arok, Baltsar, Bard, Billing, Cronlan, Derik, Devod, Egil, Ejgast, Fingal, Finn, Gaifell, Gillis, Hadar, Hens, Idar, Ivian, Joar, Jon, Kjal, Lillsam, Loke, Mattis, Modar, Mollrik, Nore, Njord, Orm, Ottar, Pedjer, Rake, Rangol, Ruben, Segert, Sibbe, Tegol, Une, Warg, Ygge, Yssec.

Kvinnonamn: Anja, Bettel, Blenda, Cornelia, Disa, Dordi, Emla, Frida, Gulla, Gunna, Hanna, Hedvig, Ida, Ingri, Janna, Joanna, Katla, Kulla, Lea, Lilja, Malin, Ninni, Nora, Olava, Ottilia, Palla, Penne, Rakel, Regina, Sigga, Silvis, Tisa, Trude, Ulva, Unda, Vanna, Verna, Ylfa.

Typiska karaktärsdrag

Soldier har ofta hög lojalitet gentemot det samoriska templet och rikskonungen, eller alternativt en lokal makthavare, vilket kommer sig av det feodala systemets uppbyggnad, där lojalitet och underordnande ingår som centrala hörnstenar.

Soldierna är också kända för en mycket stark tro mot den samoriska läran.

Svärdsspelen i Hadarlon

En gång vart annat år slås portarna upp inför de ryktbara svärdsspelen i Hadarlon, då kämpar från land och rike runt ska mötas för att utröna vem som är den allra främste av dem alla. Svärdsspelen är en stor folkfest, och under tävlingarna fördubblas ofta stadens befolkning, vilket visar sig i fullsatta värdshus, folk som sover under bar himmel på åkrar, fält och i gränder, enbart för att få bevittna de ryktbara svärdkämparna tävla om den finaste av alla titlar.

Eftersom spelen drar till sig allsköns olika gestalter, vissa långväga resenärer som besöker staden bara för att se på spelen, är det också ett gyllene tillfälle för klåfingriga ficktjuvar. Brottsligheten stiger märkbart under spelen, det är inte ovanligt med slagsmål, falskspelande fifflare eller att lurendrejare som låtsas vara vadslagare skinnar folk på pengar.

Själva spelen utkämpas i en stor och delvis restaurerad gammal amfitetater, med en gräsplan i mitten där svärdskamperna utspelas. Planen utgörs av en cirkelrund gräsplätt på 15 meter i diameter i mitten av amfitetaren.

I spelen får totalt 32 personer deltaga, och vilka detta blir är hårt reglerat. De som inte är inbjudna får kämpa om de sex platser som finns kvar. Tre utvalda domare har domsrätt, och för att en dom ska vinna kraft så måste alla tre vara ense.

Om hertigen av Hadarlon så finner lämpligt av något skäl, kan han förbjuda deltagare från att ställa upp i spelen. Detta gör han dock ytterst sällan. Rikskonungen har också han möjlighet att styra och ställa, närhelst han finner det passande kan han introducera en ny deltagare i spelen, även om det innebär att den oprövade kämpen går direkt till någon av finalerna.

Kamperna kämpas tills någondera parten tappat sitt vapen, eller tills något dragit blod från sin motståndare. Kämparna får inte bära någon som helst rustning. Deltagarna har rätt att medföra ett valfritt svärd, och det är upp till domarna att avgöra om ett vapen kan klassa som svärd eller inte.

Den som klarar sig fram till finalen och går segrande ur denna, vinner första priset och all ära och berömmelse som följer på detta.

Många är de som drömmer om seger, men bara en kan vinna...

Religioner

Soldier är ett jordnära men religiöst folk som dyrkar Aurias och Pelias inom ramarna av Den samoriska läran. Religionen är stark i alla samhällsskikt och samorimännen vördas av befolkningen. Den samoriska läran är på många håll mycket ortodox och sträng – främst i de delar som Zoriánorden finns med och styr. Zoriánorden är mycket mäktig och de flesta adelsmän och inflytelserika personer tillhör Zoriánorden. Det är mer eller mindre en officiell hemlighet att man måste tillhöra någon av Zoriánordens cirklar och ha dess välsignelse för att kunna nå högt i inom adeln, kyrkan eller inom andra viktiga samhällsfunktioner. Zoriánordens medlemmar ställer upp och hjälper varandra och håller alltid dörren öppen för en ordernsbroder. Att göra sig till ovän med Zoriánorden är ett säkert sätt att förstöra sin chanser till framgång.

Jämte Den samoriska läran dyrkas andra gudomar men mer i skymundan. Bönderna dyrkar Eliana medan den cirefaliska minoriteten dyrkar Cirza. Den enda religion som inte tolereras är Daak (utöver andra allmänt vedertagna ondskefulla religioner). Det är inte ovanligt att Zoriántrogna letar upp och bränner Daaktrogna utan någon som helst rättegång eller möjlighet till försoning.



Krigsmakt

Soldarn har en rikshär baserad på baronernas miliser som skall kunna mönstras vid konflikt. Utöver denna milishär har rikskonungen ett eget garde stationerat i Talon kallat Solds väktare, bestående av nära 1.200 man med bra träning och bra utrustning – många har tillgång till häst och avståndsvapen. Bondemilishären är däremot ganska dåligt tränad och har inte tillgång till speciellt bra vapen – bönderna är definitivt inte heller speciellt motiverade till att slåss.

En annan stark tillgång är Zoriánorden, vilken är mäktig och kvalificerad i krigskonst. Men den är fortfarande ganska liten till antalet medlemmar.

Soldarn har en mindre krigsflotta som primärt är till för att försvara Soldarn, inte för att anfalla andra nationer. Skeppen är i ganska dåligt skick men manskapen är vältränade och motiverade. För närvarande har flottan fullt upp med att stoppa pirater från Katharsis och Takalorr samt stävja jargiska smugglare.

Handel

Stora mängder spannmål, fisk och dryck exporteras från Soldarn, främst till Asharien men också till Takalorr, Melorion och Caserion. Timmer och sten är två andra exportvaror. Soldarn har inte någon speciellt stor egen handelsflotta utan litar på sina handelshus som de har här och var. Detta beror främst på de långa och svårframkomliga landsvägarna – den mesta handeln sker längs vattenvägar.

Soldarn importerar mycket metaller och en del hästar. Vapen och andra färdiga hantverk importeras också – en stor del av detta kommer från Takalorr. Från alverna i Iracskogen får Soldarn örter och ädelträ och från dvärgarna kommer smide, sten, öl och kvasr.

Myntsystem

I Soldarn används samma mynt som i Asharien, det vill säga silverdalern eller likvärdiga mynt. Man använder dock huvudsakligen silverdalern som har samma värde som den jargiska denaren – vilket innebär att 240 silverdaler motsvarar alltså ett pund silver.

Övriga mynt som finns i Asharien är inte lika vanligt förekommande: Den ashariska gulden är ganska ovanlig – en gulden är värd sex silverdaler. Det finns även ett mindre kopparmynt som är värt en tiondels silverdaler. Den ashariska guldmarken är ett mycket ovanligt mynt i Soldarn, det har ett värde motsvarande 160 silverdaler.

Tideräkning & kalender

Trots fiendskapen gentemot Jargien används samma tideräkning som där. Detta beror på att man sedan länge har använt den typ av tideräkning som funnits i Asharien. Man räknar med andra ord hur många år som passerat efter Daak (e.D.), fast naturligtvis utan någon positiv betydelse av detta 'ödesår'. I Soldarn används det ashariska sättet att räkna månader.

Månadernas namn är: frostmånad, göjemånad, vårmånad, gräsmånad, blomstermånad, sommarmånad, hömånad, skördemånad, höstmånad, slaktmånad, vintermånad och mörkermånad. Även veckodagarna har gamla ashariska namn: söndag, måndag, vigdag, mittdag, åskdag, fridag och lördag.

Varje ny månad firas enligt den samoriska läran till Aurias och Pelias ära. Denna fest brukar bestå av att eftermiddagen inte ägnas åt arbete, utan åt att vara tillsammans med sin familj. Nyåret är också en mycket viktig högtid, då alla soldier beger sig till klostret och ber till Aurias och Pelias om ett lovande kommande år.

Personligheter

Det finns en mängd intressanta personligheter i Soldarn. I detta avsnitt återfinns några av dem, och i boken 'Asharien & Soldarn' kan man hitta fler och dessutom lite mer utförligt beskrivna intressanta personer.

Rikskonung Sachsar Leijon den Vidsynte: Soldarns rikskonung är kraftig man som ser äldre ut än sina trettiofem år. Han är dock av naturen respektingivande, en egenskap som förhöjs när han ikläder sig den silverglänsande rustning han alltid bär i strid. Vid sin sida bär rikskonungen ett runsmyckat kortsvärd vid namn 'Jisally-Neadh', vilket sägs vara magiskt. Vidsyntes vapensköld består av ett liggande lejon i guld mot röd bakgrund. Många retar sig på Sachsars arrogans och rikskonungen själv gör ingenting för att bättra sig. Han viker sig aldrig och kan hålla fast vid felaktiga beslut av ren stolthet. Trots detta har rikskonungen hittills haft ett påtagligt stöd bland såväl folket som frälset, vilka föredrar en stark och envis ledare framför en svag och lättpåverkad.

Drottning Marian Solfjäder: Drottningen är en medelålders alvkvinna av pyars stam. Hon är syster till frijarl Lemendien Silverfjäder i Tuzan Rim, och för sig som en fin dam. Hon har ett långt, brunt svallande hår som ramar in det runda ansiktet och sedan fortsätter ned över axlarna. Drottningen tycks ha gjort sig hemmastadd fort i sitt nya land. Många riddare har svurit sin trohet till henne som en hedersbetygelse och drottningen är allmänt omtyckt genom alla samhällsklasser. Marian ser till att fånga upp sin make om nätterna – dagtid är rikskonungen allt som oftast upptagen med att styra riket. Drottningen låter sig inte nedslås utav detta, utan ser istället till att roa sig på egen hand. Marian syns ofta ute på Talons gator, åtföljd av en eskort av riddare, hovdamer och tjänare.

Harkk Kötthandlaren: Att den soldiska staden Katharsis utgör en populär hemvist för ljusskygga är inte direkt en hemlighet. Marnakhtiraken Harkk av hus Ukkalim, eller Kötthandlaren som han brukar kallas, är en av stadens mindre bossar. Harkk styr över det mesta av prostitutionen i staden och äger bland annat tre stycken horhus, vars anställda utgörs av såväl män som kvinnor från de flesta raser. Harkk har inga problem med sin verksamhet – många av de inflytelserika borgarna brukar jämte borgmästaren tilldelas ytterst förmånliga villkor när de besöker det bättre av de tre horhusen. Utöver prostitutionsverksamheten sysslar Harkk med såväl beskyddarverksamhet som slavhandel. Vackra ashariska och soldiska kvinnor skeppas då och då under falsk flagg till Takalorr för att ingå i de välbärgade utlänningarnas harem eller skeppas vidare till västlanden. Det finns i nuläget endast ett hot mot Harkks verksamhet – hans mamma! Harkks mor, Dhakka, driver liknande verksamhet i Takalorrs huvudstad Tiban och tänker inte låta någon stjäla 'marknadsandelar'. Allra minst hennes son.

Herr Ivian: Herr Ivian är hela Soldarns, och då i synnerhet det samoriska templets, egen hjälteriddare. Han är lika vacker som kysk, och dessutom mycket skicklig i såväl svärdslek som med lans och häst. Herr Ivian besitter utöver detta även stora kunskaper inom språk, religion och historia. Dessutom är han en mycket skicklig sångare, lutspelare och kompositör av religiösa verk. Alla vet vem Herr Ivian är, eller rättare sagt var. I sagorna är han den evigt unge riddaren, nyss dubbad men ändå skickligare än alla veteraner. I verkligheten har han hunnit med att bli 30, men i övrigt stämmer faktiskt det mesta som sägs om honom i sagorna – han har uträttat en mängd hjältedåd och till och med dräpt ett av de odjur som i sagorna kallas för drakar. Herr Ivian bär en evigt skinande rustning, vilken han skyddar mot väder och vind med hjälp av en djupblå mantel. Vid hans sida hänger stridssvärdet 'Daaks bane' vilket välsignats av samorimän och munkar världen över. Herr Ivian rider en stor vit stridshäst och följs alltid åt av sin väpnare – för tillfället den 17-årige Gaifell, baronen av Skogens brorson.

Gillis Fingalsson: Gillis är en fetlagd och mycket klåfingrig man som mer än en gång hamnat i trubbel på grund av sin 'ovana' att låna saker av andra utan att fråga. Hans kumpan och betydligt mer taktfulle vän Derik drabbas ständigt av hans snedsteg, men vänskapen dem emellan är stark och får snarare näring från allt bekymmer än blir lidande av detsamma. De återfinns allt som oftast ute på flykt undan rättvisan eller i färd med att planera sin nästa kupp. De är efterlysta i de flesta städer och byar i södra Soldarn, och lyckades efter en dramatisk flykt genom Yoldeskogen från Hadarlon undkomma lagens långa arm sedan de lagt vantarna på några riktiga dyrgripar tillhörande en rik köpman.

Fasanen av Tallinge: Tallinges mäktigaste man är riddar Hemming, eller Fasanen av Tallinge som han också kallas. Sitt namn fick han efter att han lett en ryttarfana mot härjande troll och slagits av hästen. Fotstriden blev blodig och vid dagens slut fanns inga överlevande att finna – vare sig riddare eller troll. När kungens män sent omsider anlände för att ta hand om de dräpta fann man riddar Hemming fastklämd under ett troll, med svärdet indrivet till hjaltet i trollets hjärta. Riddar Hemming steg upp från den blodstänkta marken, likt fasanen i den gamla legenden om fågeln som drunknade i Zoriáns blod, men som steg levande upp när solens första strålar träffade fågelns viloplats. Fasanen av Tallinge sitter på Hemmingehus, ett stort stenfäste som omgärdas av såväl murar som vall och grav. Hemmingehus är områdets största och viktigaste borg – en viktig kugge i försvaret av Hadarlons skogar. Än viktigare är kanske den riddarskola som Hemming driver. Adelsmän skickar tidigt sina unga till Hemming som låter träna dem till rikets bästa riddare, jämbördiga med Zoriánordens kämpar. Långt ifrån alla som söker sig till Hemmingehus antas – den gamle veteranen är mycket noga med att de blivande riddarna visar sig värdiga.

Äventyrsuppslag

I Anmars stuga: På vandring genom Yoldeskogen överraskas rollpersonerna av ett oväder. Genom regnet ser de ett svagt ljussken. När de kommer närmare kan de se konturerna av en liten stuga avteckna sig mellan de höga trädstammarna. Ljuset kommer från en öppen spis inuti stugan. Om rollpersonerna knackar på släpps de in av en man som presenterar sig som Anmar Orme – örtplockare. De utspisas, får värma sig vid elden och krypa ned i sköna fällar. Mitt i natten väcks rollpersonerna av bultanden på dörren. Utanför står en svartklädd man som korthugget berättar sitt ärende: att bränna trollkarlen Anmar den röde. Anmar bedyrar sin oskuld, men häxjägaren låter inte beveka sig. Vad gör rollpersonerna? Om de skulle rädda Anmar visar det sig senare otack bli deras lön: Anmar har försvagat rollpersonerna med gift i den kvällsvard han bjöd dem, och nu väntar han bara på att få fånga deras själar...

Nattligt besök: Efter en sen kväll på värdshuset, när rollpersonerna staplar ut på gatan för att hitta en lämplig rännsten att sova i, svänger en täckt vagn in på värdshusets gård. Vagnen har bråttom och kusken svingar piskan mot rollpersonerna för att få dem ur vägen. Ut ur vagnen stiger en maskerad man, ledd av en tjänare. Han försvinner i på värdshuset. Nästa morgon hör rollpersonerna ryktet om vad som hänt. En sköka har hittats mördad i sin säng på det värdshus rollpersonerna besökte så sent som igår. Hennes buk var brutalt uppskuren och det fanns blod överallt i rummet. Kanske kände rollpersonerna kvinnan. Om rollpersonerna ger sig in i detektivarbete kan de så småningom (spelledaren bör låta rollpersonerna jobba ordentligt) spåra förövaren: en medikus vid namn Hemming Svarte. När de ställer honom mot väggen framkommer det att han varit utsänd av sin herre att 'ta hand om en ofödd'. Läkarens herre är baron Denmar Leijon, och nu har rollpersonerna problem.

Intressanta platser

Liksom i grannlandet Asharien finns det en hel del fornlämningar och mytomspunna platser i Soldarn. Utöver det som beskrivs här finns det mer information finns att hämta i modulen 'Asharien & Soldarn'.

Stenstodernas dal: I de nordvästra delarna av Soldarn ligger Stenstodernas dal, ett område med ett tjugotal stora statyer huggna i sandsten, alla uppställda på slätten vid Bzarflodens övre lopp. Statyerna mäter mellan fem och tolv meter i höjd, tros av somliga vara gudabilder. Det sägs också ha funnits fler statyer, men att dessa har förstörts eller forslats bort. Luckor i raden av statyer tyder på detta.

Storskölds ruiner: På en kulle norr om Västanby finns gamla, nästan helt vittrade ruiner efter en borg. Efter tidigare stridigheter mot tiraker ska borgen ha lämnats åt sitt öde, och helt lämnats åt naturens nötning och tidens tand. Vad ingen vet, är dock att det under borgen finns ett källarvalv som klarat sig från förfall. I valvet finns en stor mängd värdeföremål.

Röset: Trots sitt något misskrediterande namn är Röset en mycket vacker plats, alldeles vid gränsen mot Asharien där Bzarfloden mynnar ut i havet. Röset består av 67 stora stenar mellan 1,5 och 2,5 meter höga utplacerade i en vid cirkel. En gammal myt berättar att varje sten i själva verket är en förstenad tirak, men det är få som sätter någon sanning i den gamla sagans ord.

Yold [ruinstad]: Inne i den stora Iracskogen i Soldarn ligger ruinerna av staden Yold. En gång välmående, men nu ödelagd av en demon som framkallades under staden. Skogen runtomkring har blivit mörk och dyster, och täta snår gör det svårt att färdas genom terrängen. Det är farligt att vistas i området, inte bara på grund av vad som sägs gömma sig i staden, utan även på grund av henéaalver och farliga djur. I modulen 'Sorgernas brunn' finns mer information om Yold.

Hööks slott: Slottet är ett av de minsta och obetydligaste byggnadsverk som någonsin kallats slott. Slottet, som bara består av ett torn och och liten rund mur runtomkring, står längs vägen mellan Sista byn och Trollhem, och är byggt av en ättling till den ashariskättade Höök. Vad som gör platsen anmärkningsvärd är dock den prunkande och rikliga trädgården som omger slottet och murarna. Slottet är i den excentriske rikemannen Picarl Hööks ägo.

Legender och myter

Grå riddaren: Vid rikskonungen av Soldarns hov finns en man som kallas för den grå riddaren. Han har alltid funnits där – åtminstone så länge som folk kan minnas. Han är drottningens svurne försvarare och har stått vid flera drottningars sida. Han har avvärjt lönnmord, försvarat drottningars heder på tornerfältet och ensam dräpt två grottroll som nästan lyckades dräpa konungen under Trollkrigen. Legenderna kring den grå riddaren är många. Vad ingen förutom drottningen, hennes kammarjungfru och den grå riddaren själv vet är att riddaren inte är en utan många. Den grå riddaren är ett ämbete som gått från far till son i generationer.

Den talande brunnen: I konungariket Soldarn finns en samorisk riddarorden som kallar sig Vishetens källa. Orden bildades av en jargisk präst som hade fått i uppdrag av sin primod att förstöra en hädisk brunn som folket i trakten påstods rådfråga i allehanda saker. Prästen försökte förstöra brunnen, men straffades av densamma. Brunnen, som faktiskt kunde tala, beordrade sedan prästen att ta vatten därifrån och bege sig till fienden – Soldarn. Där skulle en ny källa öppnas, och brunnen för evigt leva vidare.

Fakta om Soldarn

Statsskick: Feodal ärftlig monarki.

Statsöverhuvud: Rikskonung Sachsar den Vidsynte av Leijons ätt.

Rättsväsende: Lokala rättsskipare med lagbok.

Areal: 80.000 km².

Invånarantal: Troligen runt 62.000 (+ 8.000 invånare i Kemithor Riskoz).

Befolkningstäthet: 0,78 (0,88) invånare per km².

Befolkning: 64% soldier, 10% cirefalier, 9% dvärgar, 7% alver, 6% tiraker, 3% misslor, 1% övriga.

Språk: Ashariska med soldisk dialekt.

Huvudstad: Talon.

Huvudnäring: Jordbruk och handel.

Handelsvägar: Primärt via vattenvägar.

Import (i stort): Järn och metaller.

Export (i stort): Spannmål och timmer.

Militära resurser: Förhållandevis stor här som dock är dåligt utrustad, tränad och motiverad.

Religion: Den samoriska läran (85%) med stor vikt vid profeten Zoriáns budskap.

Vänner: Asharien, Melorion, Caserion och till viss del Consaber.

Fiender: Jargien.

Myntfot: 1 guldmark = 160 silverdaler, 1 gulden = 6 silverdaler, 1 silverdaler = 10 koppar (silverdalern har samma värde som den jargiska denaren).

KAPITEL FEM

DAMARIEN



De svartklädda soldaterna jagade likt ulvar fram genom natten på sina frustande springare. De dundrade som åska fram över ängen och vann hela tiden in på sitt byte. Den ensamme mannen snubblade och snavade; han hade sprungit så att strupen var torr som fnöske och andetagen rev alltjämt upp blodsmak i munnen. Han kastade oroligt blickar över axeln och konstaterade var gång att nattgardisterna hade knappat in.

När han till sist gav upp och slängde sig framstupa till marken, låg han orörlig i det knähöga gräset och flämtade efter luft. Vid Daak, han klarade det inte. Han orkade inte fly. Låt de ta honom.

Då soldaterna höll in de otåligt stampande hästarna och satt av, kröp han ihop i fosterställning med armarna skyddande om ansiktet. En av soldaterna böjde sig ned vid honom, fattade ett tag om hans hår med sin handskbeklädda näve och slet upp hans ansikte från marken med en morrning: ”Har du sprungit färdigt nu?”

Den ensamme mannen svarade inte. Han höll ögonen hårt slutna och darrade i hela kroppen. Det luktade fränt och han kände hur det blev vått och varmt i byxorna.

Utan förvarning fick han ett hårt slag över munnen. Läppen sprack och två tänder lossnade. Han stönade ljudligt, men öppnade fortfarande inte ögonen.

”Xinudyrkaren har förlorat talföret”, sade soldaten som stod böjd vid honom. ”Vi binder honom och tar med honom till staden.” Xinudyrkaren? Det förklarade ett och annat. Antagligen hade någon angivit honom. Trots att anklagelsen inte var sann så var han dömd på förhand och han skulle få sitt utmätta straff. Han knep samman ögonen än hårdare, och bad en bön till den allsmäktige Daak att förbarma sig över hans själ.

DAMARIEN

I DEN SYDVÄSTRA delen av Asharina ligger Damarien, ett rike som åt alla håll har naturliga gränser. I väster finns den långa kusten mot Igonhavet och i söder skiljs den damariska ön Thummon från Takalorr av Thummonsundet. I sydöst utgör floden Krylon gränsen mot Västmark. I norr och öster avgränsas landet av Khazimbergen. På grund av dessa naturliga gränser har Damarien alltid varit tämligen isolerat från omvärlden, vilket har lett till att kulturen blivit ganska säregen samt att handel och ekonomi alltid har varit outvecklade. De flesta utlänningar känner till väldigt lite om Damarien och är inte heller särskilt intresserade av vad som händer där. Landet har fått sitt namn efter magikern Damar den Svarte som grundade vad som senare kom att bli Damariens huvudstad. Damarien styrs för närvarande av Thamas Vitfjäder, en krigisk man av jargisk härkomst. Hans maka, Ariandra den Behagfulla, tycks ligga bakom många av de beslut som fattas i landet. Sedan Thamas tog makten har Damariens armé kontinuerligt rustats upp och elitförbandet Nattgardet har skapats.

Geografi

Den damariska kusten är ökänd och fruktad bland sjöfarare. Där återfinns en sällan skådad blandning av faktorer som har bidragit till många sjömäns död. I dessa vatten, som ofta kallas Hopplöshetens hav, möts två stora havsströmmar. Den ena är en kall ström från nordväst, och den andra är en varm ström från söder. Dessa ger upphov till mycket kraftiga virvlar och malströmmar. Fartyg som råkar ut för stiltje eller förlorar styrförmågan driver obevekligt mot den södra delen av kusten där de krossas mot de förrädiska reven.

Kustens södra del kallas Vrakkusten. Klimatet är till följd av strömmen från söder varmt och behagligt. Kustlinjen består till större delen av sandstränder och släta klippor, men utanför dessa ligger stora rev som delvis döljs under vattnet. Klimatet är mycket fuktigt men det regnar inte särskilt ofta. En bit inåt landet förekommer en hel del sankmarker och kärr som avbrytande inslag i slättlandskapet. Någon egentlig skog finns inte, men däremot finns stora områden av busk- och snårskog som närmast påminner om djungel, runt och i många av kärren. Hela den sydvästra delen av Damarien kallas Hammarnäset.

Den norra delen är på grund av den kalla strömmen från norr ganska olik den södra delen. Också här är det fuktigt, men eftersom det är kallare förmår inte luften behålla fukten när den blåser in över Asharinaplatån. Följden är att det ofta regnar och att det inte sällan ligger en tät dimma längs den branta kusten. Två större floder, Svarta floden och De fallnas flod, mynnar här ut i havet. De fallnas flod, eller Dorkhaz som den heter på dvärgarnas språk, är den nordligare och utgör Damariens gräns mot Jargien. En liten bit inåt land finns Järvskogen, som består av ungefär lika mycket barrträd som lövträd och skiftar i färg från mörkgrönt och brunt till rostrött och nästan svart.

Området i närheten av Damariens sydkust och gränsfloden Krylon består av sankmarker och fuktiga snårskogar. Längre norrut höjer sig landet högre över havsytan och klimatet blir torrare. Större delen av inlandet består av en torr grässlätt, här och där uppbruten av enorma raviner som för längesedan varit floder. På många ställen finns också rödbruna klippformationer och stenblock. Jorden är mager, men det finns odlingar av spannmål. Framför allt i de södra delarna av inlandet finns större uppodlade områden. Det mesta av den fuktighet som luften för med sig från havet faller som regn över kusten eller de västra delarna av inlandet. Klimatet blir därför torrare ju längre österut man kommer. Rejäla skyfall hör dock inte till ovanligheterna ens så pass långt österut som vid Khazimbergens fot.

I de västra delarna av Khazimbergen är klimatet behagligt – torrt och ganska varmt. Mången vandrare har dock bittert fått erfara att vädret kan slå om snabbt. Det kan bli mycket kallt och vinden är ofta hård. Emellanåt gör regnoväder och dimma att sikten minskas till någon enstaka meter, vilket kan vara tämligen obehaglig när man färdas på de smala stigarna.

Damarien är relativt fattigt på forntida lämningar då många av de gamla ruiner som funnits har rivits och använts som byggnadsmaterial i de nya städer som byggts upp. Det finns dock två imponerande lämningar kvar. Den ena är en mycket stor stencirkel som finns mellan de tre städerna Targus, Mirron och Hammarnäs. Stencirkeln består av 144 stycken monoliter som är i medeltal 15 meter höga och flera olika magiska kraftströmmar korsas där. Den andra lämningen består av två stora statyer vid inloppet till sundet mellan ön Thummon och nordvästra Takalorr, de sägs föreställa två hjältar från det sedan länge förlorade landet Allamla. Statyerna är omkring 25 meter höga och står på var sin klippa på de båda sidorna av sundet.

Historia

Den civilisation som finns i Damarien idag har sin upprinnelse i folkvandringen. Det var jargiska flyktingar som grundade alla de små byar som så småningom skulle växa till städer. Under lång tid rådde dock bister fiendeskap mellan stadsstaterna Helm, Hammarnäs och Targus. Mängder av mindre krig och strider färgade markerna röda, och ofta var landvinningen för segraren obetydlig.

Damarien enades 713 e.D. under Damas den Svartes ledning, dock icke att förväxla med Damar den svarte, som femhundra år tidigare grundade den blivande huvudstaden Targus. Det är också från Damar som namnet Damarien har sitt ursprung, men även om magikern Damar den svarte lade grunderna till riket, så lyckades han aldrig ena det.

Sju år senare lät Targus nya överhuvud Gordogel dräpa Damas, och med hjälp av taktisk skicklighet såväl som diplomatisk övertalningsförmåga lade han hela riket under sig. Därmed fick Damarien sin nuvarande form.

År 811 e.D. utbröt ett grymt och blodigt inbördeskrig då den förre härskaren mördades utan att ha efterlämnat någon själv-



klar arvinge. Striderna rasade av och till under tre år, till priset av allt för många damariers liv. Den som till sist lyckades ena landet, blev tyrannen och despoten Pelgrin Slaktare. Om honom berättas det att när han utsattes för ett misslyckat mordförsök av okänd attentatsman några år efter maktövertagandet, så lät han avrätta alla sina närmsta män för att säkert straffa den skyldige, eftersom man med säkerhet visste att det var någon av dessa som låg bakom händelsen. Totalt halshöggs sjuttiosju män och fyra kvinnor som ett resultat av händelsen på borgården i Pelgrins fäste. Bland folket fick han efter blodbadet öknamnet Pelgrin den vansinnige slaktaren.

Pelgrin avled i en aktningsvärd ålder av 98 år, men då hade redan hans son Pelgrin Slaktarson härskat i mer än tjugo år. Slaktarsonen dräptes dock av tirakiska pirater som lyckades plundra Targus 879 e.D.

När riket drabbades av en fruktansvärd farsot, som dock dog ut av sig själv efter bara några månader, ledde spåren till magikern Asmodun Struthättas laboratorium. Det visade sig att hans gesäll Lansal släppt lös farsoten vid ett misslyckat experiment. Lansal fängslades och dömdes till döden, men flydde under spektakulära omständigheter ur fängelset.

1065 e.D. landsattes ett stort antal vildsinta tirakkrigare vid Mirron. Staden föll efter en osedvanligt kort belägring, och snabbt lyckades tirakerna lägga stora områden runt staden under sig. Efter bara en månad stod de utanför Helms murar, men staden höll stånd i flera månader under tiden man lyckades sända ut meddelanden till huvudstaden. På grund av en tidigare dispyt mellan Storfursten och den ledande ätten i Helm, utgick ingen hjälp från huvudstaden. I slaget vid Helm 1066 e.D. utplånades nästan hela den tirakiska armén tack vare härföraren Morgel van Culnar list och stora mod.

Under Morgels ledning marscherade ett stort antal soldater och bönder mot Targus, och efter kortvariga strider kapitulerade Storfursten. Morgel utropade sig själv till ny Storfurste, varpå det redan hårda styret i Damarien blev än hårdare och grymmare.

På detta följde några århundraden av småskaliga strider om makten, några år av svår missväxt och svält, Mirrons förstörelse då 'elden från himlen' regnade över den, stadens återuppbyggelse, och blodiga intriger mellan Det vita klostret och De fem vindarna.

Vansinnets krig mellan Damarien och Melorion utbröt 2596 e.D. då Damariens Storfurste fick för sig att Melorion var på väg att anfalla Damarien. Kriget kom som en fullkomlig överraskning för cirefalierna. Den vansinnige damariske kungen satte sig själv som överbefälhavare och gav Melorion chansen att snabbt samla sig och slå bort invasionsförsöket. Melorierna gick på offensiven och landsteg i Damarien, varpå Damariens vansinnige kung dödades då huvudstaden brändes av meloriska marinkårister och vapenmästare.

När 'Helmslakten' inträffade nyårsnatten 2866 e.D. blev resultatet förödande; staden lades i ruiner och nästan hela befolkningen dödades. De få överlevande som fortfarande var vid sina sinnens fulla bruk, berättade att de döda gått på gatorna, att himlen rämnat och att ondskan aldrig varit så konkret. Någon förklaring till det inträffade fick man aldrig. För vetgiriga spel-

ledare rekommenderas 'Legender och hemligheter', där Helmslakten tas upp mer ingående och det avslöjas vad som verkligen hände.

Vid de svåra missväxtåren 2875-2879 e.D. dukade nästan två tredjedelar av befolkningen under. De kvarvarande gjorde uppror, och lyckades bränna ner delar av Targus då Storfursten Xamir Räddhare inte klarade av att tygla de uppretade folkmassorna. Striderna nådde ett slut då Storfurstens egna soldater utlämnade honom till folket, som omedelbart slet honom i stycken, bokstavligt talat.

Under senare tid har inte mycket hörts från Damairen, dess gränser är stängda och ingen vet egentligen vad som händer där. Känt är att den jargiske ädlingen Thamas Vitfjäder, också kallad Thamas Envåldshärskare, styr riket tillsammans med sin drottning Ariandra den behagfulla.

Städer

Targus: Damariens huvudstad heter Targus och är belägen vid gränsfloden Krylon, vid Khazimbergens fot. Staden, som grundades av magikern Damar den Svarte år 211 e.D., har en av världens mest fruktade tortyrkammare. Där finns även ett mindre kloster tillägnat De fem vindarna. Staden är över huvud taget ett religiöst centrum och förutom två stora tempel till Daaks ära finns mer eller mindre hemliga sällskap som tillhör Kristallordern samt de officiellt förbjudna, men allmänt accepterade, Xinukulterna. Targus anses på grund av alla religiösa fanatiker och den hårda regimen vara en mycket farlig plats. Invånarantalet uppgår idag till ungefär 7.900. De flesta av stadens byggnader är av sten och runt Targus löper en stadsmur. Kring Innerstaden löper en ännu kraftigare mur och det är innanför den som de rika medborgarna bor. Targus är en viktig plats för handel med malm och metaller, eftersom stora gruvor finns i närheten. Större delen av befolkningen försörjer sig genom handel, främst med 'grövre' hantverk – som smide, gjutning eller timmerbearbetning.

Hammarnäs: Hammarnäs ligger i sydvästra Damarien, på norra sidan av Hammarsundet, och är mest känd för sin väldiga hamn. Här är större delen av den damariska flottan förlagd, och sjöstrider mot tirakerna söder om Hammarsundet och Thummonsundet är vanliga. De flesta av de civila handelsfartygen hänvisas av rädsla för sabotage mot flottan till Mirrons hamn. Hela staden är av samma anledning mycket hårt bevakad och utan särskilt tillstånd får man bara vistas i begränsade delar av den. Hammarnäs kallas därför ofta "Den stängda staden". Det är här landets militära makt finns. Husen är byggda av sten och en- och tvåvåningshus dominerar stadsbilden. Kring vissa delar av staden, exempelvis hamnen, kasernkvarteren och sädesmagasinen finns murar som förstärkning utöver en hård bevakning av militären. Hammarnäs är byggt på en väldig kulle, och en kraftig och osedvanligt hög stadsmur omger staden. Innanför muren löper en vallgrav och utanför den löper ytterligare två vallgravar och där finns flera linjer med försvarsverk och vallar. Antalet invånare i Hammarnäs uppgår till drygt 11.000. De flesta av invånarna arbetar direkt eller indirekt åt den militära organisationen.

Mirron: Mirron, eller Alliansstaden som staden också kallas, ligger mitt på den damariska västkusten och det är okänt när staden grundades. I staden lever omkring 6.200 personer. Mirron har en relativt stor hamn och står för huvuddelen av Damariens civila sjöfart. Staden präglas av sin snabba tillväxt under den senaste tidens ökning av handeln till sjöss. Många byggnader är byggda av trä och är i en våning. Som så många andra hamnstäder har Mirron stadsdelar som anses vara mindre fina. Där finns alla de otaliga tillhållen för sjömän, smugglare, pirater och andra element som skyr lagens väktare. Staden är omgiven av en träpalissad. Mot väster finns dessutom en stenmur och ett pålverk som hindrar fientliga fartyg att komma in till staden utom längs en välbevakad infart. I Mirron finns landets skickligaste skeppsbyggare och en stor blandning av andra individer som har sjöfart som inkomstkälla, allt från pirater till skeppspräster.

Helm: På den nordligaste delen av det damariska slättlandet, strax söder om Järvskogen, ligger Helm. Staden var tidigare känd som en rik handelsstad. Helms Arkitektoniska Akademi var berömd långt utanför Damariens gränser och var grunden till stadens häpnadsväckande arkitektur. Numera är Helm mest känd för Helmslakten som ägde rum för ungefär ett sekel sedan. Nästan hela staden raserades och alla de drygt 10.000 invånarna dödades. Akademin totalförstördes, vilket var en stor förlust. Troligen ligger magi bakom Helmslakten och både magiker och historiker vallfärdar till Helm för att försöka utröna vad som egentligen hände. Nu för tiden har staden knappt 1.300 invånare. De få delar av staden som inte raserades står nu övergivna och ingen ger sig in i dem frivilligt. De delar som är uppbyggda är de yttre delarna av Helm. Här är ungefär hälften av husen byggda av sten och hälften av trä. De centrala områdena innanför vallgraven är oförstörda, men fortfarande övergivna. Religiösa fanatiker, magiker, historiker, lycksökare och andra egensinniga typer ger sig då och då in i området innanför vallgraven. På värdshusen i staden hör man ofta helt fantastiska historier om vad de har upptäckt. Det är inte särskilt många som verkligen vågar ge sig in bland de gamla husen, men det hindrar ju inte att det talas om det runt om på Helms tavernor.

Språk

Den övervägande delen av Damariens befolkning talar lägre jargiska. Alla statliga skrifter är på jargiska. I delar av nordöstra Damarien talar folket i stället en jargiska som under århundradenas lopp har kommit att bli en blandning mellan lägre jargiska och ashariska. Det är inga större problem för en jargier att förstå denna dialekt, och även en asharier kan, om än med svårighet, begripa vad som sägs.

Allt som skrivs och sägs av Det vita klostrets munkar är på ålderdomlig ashariska. Den som förstår ashariska kan utan större svårigheter förstå sammanhangen, men tycker förmodligen att språket låter väldigt underligt.

Samhälle

Damarien styrs med järnhand av Thamas Envåldshärskare. Inga oroligheter tillåts pågå så länge att de kan hota ordningen. Befolkningen finner sig i detta, främst för att de är vana vid hårt styre. I de större städerna finns en rådsförsamling bestående av ett par av de främsta köpmännen, två representanter för Daak och två av Thamas Envåldshärskare personligen utsedda trogna ämbetsmän. Rådsförsamlingen har relativt stor handlingsfrihet

inom staden, men måste varje månad redovisa allt arbete för Thamas. Inkompetens ses som ett allvarligt brott.

De flesta av landets invånare har en acceptabel levnadsstandard. Den personliga friheten är begränsad och den statliga kontrollen är hård, men man slipper å andra sidan härjande pirater, tiraker och troll. Större delen av befolkningen bor i städerna eller på landsbygder i omedelbar anslutning till dessa. I Damariens inland kan det vara långt mellan byarna, men längs kusten ligger små fiskesamhällen desto tätare. Vid några enstaka tillfällen har folket gjort uppror, men den ende som har haft någon framgång var bondsonen Ehlas. Han hade en tid hela Damarien i sin hand men greps till slut och torterades till döds.

Damariens flagga visar en vit rovfågelsfjäder inom en vit cirkel på en väldigt mörkt röd botten. Fjädern är naturligtvis från början Thamas vitfjäders släktvapen.

Damarisk mat

Maten från Damarien är ofta relativt enkel men näringsrik. Den är till största delen influerad av jargisk mat, men även från Soldarn och Melorion. Fisk är mycket vanligt, likaså grytor, gröt och bröd. Bland de fattiga äts mest gröt, bröd och grynrätter. Till maten dricker man mjölk eller öl.

Alion: Den absolut vanligaste maten är en gröt som lagas på vete, havre, olivolja och vitlök. Till gröten serveras garum och tunnkaka.

Hollis: En grönsakssoppa som kokas på tomat, paprika, palsternacka, lök och peppar. Soppan reds med mjöl.

Tunnkaka: Det typiska soldiska brödet är en tunn rund kaka som bakat på en deg av råg eller vete. Tunnkaka äts med ost eller smör.

Fabacia: Gröna bönor och purjolök som kokas i garum och kryddas med koriander, kummin och peppar.

Garum: En jäst fisksås som tillagas genom att blanda hackad orensad fisk, rikligt med salt, lök och kryddor. Såsen får därefter jäsa i två månader.

Baska: Torkad fisk (helst kabeljo) blötläggs och kokas ihop med köttbuljong, vitlök, olivolja, basilika och lök. Blandingen reds med mjöl så att den blir tjockare. Serveras täckt med garum.

Fisksufflé: En fisksufflé som består av orensad småfisk, ägg, peppar, lök och garum.

Kokt tunna: Tunna-fisk kokas lätt, varefter man tillsätter honung, vin, vinäger, olivolja. Serveras ibland med garum.

Mäktiga släkter

Vitfjäder: Storfursten av Damarien är en jargisk adelsman som på mycket kort tid tagit hela riket i ett järngrepp. Genom sitt gifte med konungadottern Ariandra slogs två familjer ihop till en, och i ätten Vitfjäder finns numera såväl jargiskt som damariskt ädlingablod.

Van Culnar: Den grevliga ätten van Culnar är Damariens äldsta och mest ökända adelsätt. I sitt fäste i de bistra Khazimbergen bidar ättens nuvarande huvudman, greve Lot van Culnar, sin tid, i väntan på Thamas Envåldshärskares nästa drag. Van Culnar ogillar Storfustens absoluta styre, men lägger sig inte i politiken. Åtminstone inte ännu. Det går många rykten om ätten van Culnar, och mer än ett av dessa pekar ut van Culnars som vampyrer.

Van Duncarck: Den tidigare så inflytelserika adelsätten van Duncarck är splittrad i två fraktioner – en sydlig som stödjer den härskande storfursten och en östlig vars relationer till Thamas Envåldshärskare är minst sagt frostiga. Östgrenens huvudman, den björnlike Bors van Duncarck, är förmodligen den ende mannen i riket som vågar gå emot storfursten.

Adelstitlar

Den damariska adeln är inte det den en gång varit. Sedan Thamas Vitfjäder tog makten i storfurstendömet har adeln fått kliva åt sidan. Många av de främsta ätterna utarmades under kriget om tronen, och den en gång så stolta högadeln är numera så gott som maktlös. Rikets högsta titel är storfurstetiteln, vilken innehas av Thamas Envåldshärskare. Där högadeln, furstar och hertigar, tidigare hade makt, sitter nu istället Thamas noggrant utvalda ämbetsmän. I bergen och de mer perifera områdena finns fortfarande ett antal grevliga och diverse lågadliga ätter, som äger visst lokalt inflytande. Titlarna är ärftliga.

Vanliga namn

Personnamn i Damarien följs ofta åt av ett epitet, antingen yrket, hemorten eller ett beskrivande smek- eller öknamn. Adelsmän lägger till sitt släktnamn.

Mansnamn: Begal, Dac, Daac, Damar, Divil, Domer, Ehlas, Helm, Grim, Kamand, Lansal, Lot, Mogel, Pergrim, Thamas, Tors, Vikrat, Vorsel, Vug, Urath.

Kvinnonamn: Ariandra, Damarella, Dara, Elektra, Elysia, Faranna, Liora, Nella, Mortis, Ovidia, Tara, Zandra.

Typiska karaktärsdrag

Om det är något som damarer är bra på, så är det att stå ut. Åtminstone om man ska tro den bild som folk i andra riken har av Damariens befolkning. De är ett härdat folk som genom åren fått stå ut med hungersnöd, svält, krig, katastrofer och maktgalna härskare. Särskilt trogna eller lojala är de inte kända för att vara, däremot för att foga sig, även om det vid en del tillfällen uppstått uppror bland folket.

Religioner

Religionsutövandet i Damarien är både splittrat och förvirrat. Statsreligionen är dyrkan av Daak och enligt grundlagarna är Daak den enda gud som kan accepteras. Dyrkan av något annat betraktas som brottslig.

I praktiken råder dock helt andra förhållanden. Visserligen är Daakkulten den religion som har flest anhängare i Damarien, men dessa utgör ändå inte mer än en tredjedel av befolkningen. De övriga stora religionerna är dyrkan av De fem vindarna (vars högsäte utgörs av Det vita klostret), Kristallordern och Xinu.



Damariska avrättningsmetoder

Storfurstendömet Damarien har alltid omsvärmats av rykten om än det ena och än det andra. Rikets tron har tyngts av påstådda vampyrer, vansinniga monarker och korrumperade lydfurstar. Rikets stormän och adel har alltid behandlat sina undersåtar som djur och rättsväsendet är hårt och skoningslöst. Damariska avrättningsmetoder har blivit fruktade även utanför rikets gränser.

Den klassiska avrättningsmetoden är pålning. Pålning har använts allt sedan furst Cemorg pålspetsarens tid, en särledes mörk tid i Damariens historia. I pålningen sätts offret på en hög spetsad träpåle och dras fast på densamma med två stadiga rep som fästs runt fotlederna. Pålen tränger upp genom sätet och in i offrets buk. Den som inte har turen att dö fort kan ibland sitta ett dygn på pålen innan han dör av inre blödningar och utmattning.

En annan djävulsk avrättningsmetod är att benåda livstidsdömda fångar mot att de förtär en dödsdömd levande. Den dödsdömde förses med tunga kedjor så att han inte kan värja sig mot sina desperata banemän.

Förutom dessa metoder används 'vanligt' stegel och hjul och halshuggning, men också piskning till döds förekommer. Mer ovanliga metoder, men ändå sådana som används, är garottering, hängning och bränning på bål.

Den damariska Daakkulten skiljer sig i viss mån från den jargiska. Daak framställs som vanligt som en hård och oförlåtande gud, men från Targus har sedan länge spridits en gudssyn enligt vilken det är möjligt för Daak att existera tillsammans med de övriga gudarna. Detta har varit en praktisk politisk nödvändighet för att undvika inbördeskrig. Daak har sina flesta anhängare i de högre samhällsskikten och i städerna.

De fem vindarna dyrkades i forntiden endast av Det vita klostrets munkar, men allt fler vanliga människor har sedan dess satt sin tilltro till dem. Detta beror bland annat på den hjälp som munkarna har gett bönderna i tider av nöd. Från början var det Damariens härskares avsikt att krossa Det vita klostret, men man har sedan länge fått avstå från sådan planer och i stället har De fem vindarna blivit officiellt accepterade som den enda tillåtna religionen vid sidan av Daakkulten. Anledningarna till detta är dolda i politisk och magisk dimma.

Kristallordern är nästan lika gammal som Det vita klostret och hela dess syfte är att omintetgöra de 'onda och manipulerande' munkarna. Eftersom de gudomar som tillbeds av Kristallorderns anhängare är gamla naturgudar (såsom Arachna, Bavir och Kadar) som står bönder, fiskare och skogsmän nära är det främst bland dessa som anhängarna finns. Kristallordern är inte officiellt godtagen av regimen i Targus men motarbetas inte heller. Troligen ser man den som en religiös motvikt till Det vita klostret.

Dyrkan av guden Xinu tar sig främst uttryck i små sällskap och kulter som i hemlighet anordnar mässor, offer och kulter till gudens ära. De som inte är invigda i dessa sällskap vet som regel nästan ingenting om Xinu. Eftersom Ariandra den Behagfulla, Thamas Vitfjäders maka, är Xinus översteprästinna ser hon till att jakten på Xinudyrkare bara är skenbar och att den genomförs i begränsad omfattning endast för att hålla Daakprästerna nöjda.

I Targus finns ett oerhört urval av olika religioner, kulter och sekter som alla utnyttjar den inofficiella religionsfrihet som finns där. Många obskyra sällskap som är förföljda på alla andra ställen söker sig dit. Thamas och framför allt Ariandra gör vad de kan för att bryta denna trend. De accepterar av tidigare nämnda anledningar Det vita klostret, Kristallordern och Xinu, men de vill inte att alla dessa andra religioner skall komma till Damarien. Det är emellertid en ojämn kamp och det är endast mycket sällan någon kättare av högre rang blir gripen. Vanliga, enkla medborgare däremot, de må vara skyldiga eller inte, avrättas allt som oftast på rutin.

Krigsmakt

Landet stängdes efter Thamas Envåldshärskares maktövertagande. Ingen utomstående vet egentligen vad han har för planer. Både flottan och armén har varit föremål för omfattande upprustning och landets försvarsverk har setts över. Eventuellt planeras ett storkrig mot Västmark och sedan Soldarn. Stora truppstyrkor finns samlade i sydöstra Damarien och flottan ligger beredd i Hammarnäset. Det behövs uppskattningsvis minst ett eller två år till av förberedelser för att säkra en sådan seger.

Staden Hammarnäs är Damariens militära centrum. Här finns större delen av örlogsflottan samt stora arméstyrkor.

Nattgardet är härskarens högra hand. Förbandet, som är 1.800 man starkt, är mycket välutbildat och troligen en av de farligaste enheterna i hela Mundana. Soldaterna lyder blint sina befäl, som är skickliga strateger och som obetingat verkställer Thamas Vitfjäders order. I fredstid fungerar Nattgardet ofta som upprensningstyrka för att slå ned upplopp eller slå till mot potentiella förrädare.

Förutom Nattgardet har Damarien allt som allt 4200 man i stående arméstyrkor och 9800 man i milis. Till detta kommer örlogsflottans 1000 marininfanteri samt fartygens besättningar.

Handel

Man handlar mest med Jargien och Melorion, men också med Ghordvärgarna och tirakerna. Exportvaror är malm och kol. Importen domineras av timmer och spannmål. Den viktigaste handelsleden på land är den mellan Helm i Damarien och Daval i Jargien och en annan viktig handelsled leder genom ett pass i Khazimbergen.

Damarien är i stort sett självförsörjande. En viss import av spannmål är dock nödvändig under år då skördarna är sämre än normalt. Till fartyg och träbyggnader använder man om nödvändigt timmer från Järvskogen. Det är dock billigare att använda importerat timmer som kommer sjövägen till Hammarnäs och därmed slippa frakta virket på landsvägarna.

Myntsystem

I Damarien används en myntfot som baseras på den ashariska, men även cirefaliska mynt används flitigt. Följande kurser gäller: 1 guldmark (dukat) = 160 silverdaler (dinar), 1 gulden (florin) = 6 silverdaler (dinar), 1 silverdaler (dinar) = 10 koppar. Silverdalern (och dinaren) har samma värde som den jargiska denaren.

I städerna är mynt vanliga, medan man på landsbygden mest använder byteshandel. I stort sett alla mynt accepteras, men andra än de inhemska brukar ge sämre växelkurs. De mynt som präglas av Damariska Myntämbetet i Targus begränsas dock till silverdaler och koppar. Övriga kommer från utlandet.

Tideräkning & kalender

Den officiella tideräkningen i Damarien är densamma som i Jargien. Bland Det vita klostrets anhängare, och även av andra i vissa sammanhang, används parallellt Det vita klostrets tideräkning som bygger på tidsåldrar. Det är en praktisk tideräkning i historiska sammanhang. Den fungerar så att en tidsålder pågår så länge som ingenting särskilt händer men den tar slut när förhållandena i världen dramatiskt förändras eller en viktig händelse inträffar. Det är De fem vindarnas munkar som avgör huruvida en förändring eller händelse är tillräckligt viktig för att inleda en ny tidsålder. År 2967 e.D. motsvarar i Det vita klostrets tideräkning år 98 i den nionde tidsåldern. För dem som inte delar munkarnas tro kan tideräkningen ibland vara opraktisk. Visserligen är många av händelserna rent världsliga till sin natur och påverkar alla och envar, men en del av händelserna, både de som markerar en ny tidsålder och de som ligger till grund för bland annat högtidsdagar, har betydelse endast för den som tillbeder De fem vindarna.

Intressanta personer

Thamas Envåldshärskare: Storfurste Thamas Envåldshärskare är en stor och kraftig man med dov basstämma som får även den mest ouppmärksamme att lyssna efter ordentligt. Han är dock inte riktigt lika respektingivande som när han en gång tog över makten. I synnerhet sedan han äktade sin drottning, har han blivit mer tyst och tillbakadragen. Även om det fortfarande är han som ger order och domderar, så talas det om att han enbart är en marionett för drottningen, som lindat honom runt sitt lillfinger med sin charm och sina köttsliga konster.

Ariandra den behagfulla: Ariandra är en mycket vacker kvinna, som utåt sett verkar kall och likgiltig för det mesta. Vad som är en ytterst väl bevarad hemlighet, är att hon i själva verket är Xinus översteprästinna. I egenskap av drottning låter hon dock jaga och straffa anhängare av guden, även om det enbart är för att tillfredsställa Daakprästernas lystmäte. Hon försöker ge sken av att större resurser satsas på detta, än det egentligen gör.

Marok Svärdshand: Den fruktade ledaren över Nattgardet, Marok Svärdshand, är en man som aldrig ler eller ens drar på munnen. Han är känd som en livsfarlig man, kylig, känslokall och utan tillstymmelse till humor. Blint lyder han de order han får av Storfursten Thamas eller drottning Ariandra.

Äventyrsuppslag

Blodskärlek: En högt uppsatt damarisk tjänsteman har utsatts för en stöld av det ovanligare slaget. En människokropp har försvunnit från dennes bostad, och tjänstemannen är beredd att betala en hel del för att någon så diskret som möjligt kan hämta tillbaka denna kropp. Är rollpersonerna förhärdade nog att anta ett sådant förslag? Eller dras de in på något annat sätt? Förövaren visar sig vara en vampyr, som tagit kroppen av högst personliga skäl – den till synes döda kroppen är vampyrens sovande maka. Rollpersonerna lär råka ut för en obehaglig överraskning om de spårar upp förövaren, för att inte tala om de obehag de får när kroppen inte alls visar sig vara död, utan en sovande blodsugare. Skulle rollpersonerna komma levande tillbaka till den damariske tjänstemannen blottar denne sina gaddar – han är också vampyr, och dessutom olyckligt kär...

Intressanta platser

Helms gamla stad: Den gamla staden Helm har ett mörkt förflutet. På värdshusen berättas fortfarande om den natten för hundra år sedan, då den gamla staden ödelades av ondskans makter. Ingen vet säkert vad som hände, men de flesta är ensam om att en mörk makt hade ett finger med i spelet. Stora delar av Helm ligger fortfarande i ruiner, men det ryktas om glömda gångar under staden där tiden stått stilla sedan den ödesdigra natten då staden gick under. Kanske väntar svaret på gåtan om Helms fördärv där nere, i mörka, dammiga katakomber där ingen levande satt sin fot på flera livstider.

Sin-Megada: På den damariska slätten, halvvägs mellan Targus och Mirron, står två höga torn. Tornen, som i sedan urminnes tider burit namnen Sin och Megada, tros en gång ha varit residens åt två magiker: den ökände nekromantikern Aagel och hans tvillingsyster, symbolisten Damaga. Vid tiden

för deras död förseglades tornens portar, och nu reser sig tornen som två slutna stenstoder mot Damariens mörka himmel, utan några som helst synliga ingångar. Det ryktas om en nyckel till tornen – en nyckel som vaktas av ett magiskt vidunder som då och då har siktats vid de två spirorna. Vidundret tycks manifestera sig under årets mörkaste natt. Traktens bönder undviker området, men kan ändå bidra med en hel del rykten.

Det vita klostret: Mitt på de karga slätterna som breder ut sig nordost om Targus ligger en stor borg av vit sten. Detta är det vita klostret – hemvist för de fem vindarnas Äldste och centrum för en mystisk religion. De troende tillber de fem vindarna: Nordan, Västan, Östan, Sunnan och den inre vinden – den som blåser i hjärtat. Få utomstående har fått komma längre än till fästets borggård. Trots allt hemlighetsmakeri är munkarna gästfria och nekar sällan en vandrare att söka skydd innanför de yttre murarna, åtminstone för en natt. Många är intresserade av vad som faktiskt döljer sig i klostret inre. Det går rykten om såväl skatter som skändliga styggelser. Många skulle vara intresserade av förstahandsinformation om klostrets allra innersta – inte minst klostrets fiender i Kristallorden. Men chansen att lyckas ta sig in – och ut igen – är minimal.

Isporten: Ett av få kända bergspass som leder över Khazimbergen är den dal som kontrolleras av dvärgarna i Khazim-Renk-Ghor. Långt söderut, där tirakernas karga land breder ut sig, finns emellertid ett glömt pass. Passet, vars vita snögolv sällan smälter undan innan nästa vinter sveper in, kallas för Isporten, och är närmast en legend bland damarier. Det sägs att det gömda passet vaktas av en jätte, snar till vrede och med tolv mäns styrka. Många har försökt finna passet, men få har lyckats. Endast ett fåtal har funnit vägen över bergen, men dessa har inte varit villiga att dela med sig av sina upptäckter, utan mycket envist hållit all kunskap för sig själv, ibland trots synnerligen otrevliga övertalningsförsök.

Legender och myter

Damas offer: När Damas den svarte grundade storfurstendömet Damarien styrdes riket av vampyrer. Dessa nattens varelser höll befolkningen i ett järngrepp, där skatterna avlades i blod och där de dödliga levde som de vandödas slavar. Under det avgörande fältslaget tvingades Damas fatta ett fruktansvärt beslut. Vampyrerna anföll på två fronter, och såväl hären som huvudstaden var hotad. Damas kunde välja att krossa vampyrerna genom att stanna vid sin här eller retierera mot huvudstaden för att skydda sin familj. Damas valde det förstnämnda. Vampyrernas vandöda härar nedkämpades, men Damas familj och många med dem föll offer för vampyrerna. Legenden förtäljer att Damas hustru, den sköna Betania, drog åstad med de överlevande vampyrerna och än idag lever ett vandött liv på de levandes blod.

Helmslakten: Det finns många historier om vad som orsakade helmslakten. Många av dem är mer eller mindre trovärdiga men de flesta tycks vara hämtade ur skrock och folktro. Det talas bland annat om att det var magiska stormar, åskoväder och jordskalv som ödelade staden som straff för invånarnas syndiga leverne. En annan sägen hävdar att det var en hord av troll som vällde ut från de mörka skogarna och dödade befolkningen. Trollen skulle ha blivit uppretade då stadens härskare hade stulit deras skatter och välsignat sig själv med ett liv i rikedom. De flesta lärda avfärdar dock den historien som en saga eftersom troll inte brukar ha skatter och dessutom bor det inga troll i skogarna runt Helm. Något underligt hände dock i staden under den bistra nyårsnatten 2866 e.D. Det få spår som finns kvar visar på att Jargiska riddare tycks ha varit inblandade samt att Zoriánriddare rört sig i området innan massakern. Damariens härskare har förbjudit vidare undersökning av händelsen.

Döden och flickan: En ung adelsman kom orätt i onåd och sökte fly landet, men ett stort pris var satt på hans huvud, varför många var tätt efter honom. Under flykten kom han till en bro över en å, där en liten flicka ramlat i och höll på att drunkna. Den unge mannen kastade sig i och räddade henne ur det kalla vattnet. Han skulle precis ge sig av, då förföljarna hann upp mannen och genomborrade honom med ett spjut. Mannen dog inför den lilla flickans ögon. Under hela uppväxten hemsöktes hennes drömmar av den döde. Mannen krävde att hon skulle hämnas honom. Eftersom hon ansåg sig stå i skuld till honom, lärde hon sig bruka svärd. Med vålnaden som läromästare blev hon snabbt utmärkt svärdskämpe. En blodig vedergällning skulle följa, då flickan som nu vuxit upp, sökte utrota mördarens ätt. Somliga säger att hon ännu inte uträttat sitt värv.

Fakta om Damarien

Statsskick: Monarkisk diktatur.

Statsöverhuvud: Storfurste Thamas Vitfjäder.

Rättsväsende: Okorrumperat, oförlåtande.

Areal: 45.000 km².

Invånarantal: Omkring 96.000.

Befolkningstäthet: 2,1 invånare per km².

Befolkning: Damarer 83%, Jargier 12%, Dvärgar 3%, Alver 1%, övriga 1%.

Språk: Jargiska.

Huvudstad: Targus, knappt 8.000 invånare.

Huvudnäring: Spannmålsodling.

Handelsvägar: Landvägen via Helm till det jargiska kejsardömet. Via havet i huvudsak från hamnstaden Mirron.

Import (i stort): Spannmål, timmer.

Export (i stort): Malm, träkol.

Militära resurser: De militära styrkorna är centrerade i Hammarnäs, men till viss del även i Targus.

Religion: Den enda officiellt tillåtna tron är Daak. Inofficiellt förekommer dessutom De fem vindarna och Kristallordern.

Vänner: Jargien.

Fiender: Takalorr.

Myntfot: De flesta mynt godtas, speciellt mynt från Melorion. Den officiella myntfoten bygger dock på den ashariska silverdalern. 1 guldmark = 160 silverdaler, 1 gulden = 6 silverdaler, 1 silverdaler = 10 koppar (silverdalern har samma värde som den jargiska denaren).

KAPITEL SEX

VÄSTMARK



RAMPORS GATOR MYLLRADE av liv. Storvuxna tiraker trängdes tillsammans med människorna i de mer skumma kvarteren där tavernor, bordeller, krogar och spelhålor kantade gatorna som hästskit efter handelsleden. Grova gruvarbetare spottade i handflatorna och utmanade varandra på armbrytning vid borden utanför Sejdlar och spel, en av de mer ökända krogarna i området. I dörröppningen stod en mager, härjad man med vilt utseende och ansiktet skuggat av brättet på den slokande hatten.

”Flytta på dig maskyngel”, gormade en marnakhtirak och gjorde en ansats till att tränga sig förbi den gänglige mannen som blockerade dörröppningen. Men mannen stod kvar, trots att han såg ut som en senig fjällbjörk om hösten. ”Hör du illa”, dundrade tiraken och gav mannen en knuff i axeln. Den spenslige bet samman läpparna, och lyfte blicken.

”Pratar du med mig”, undrade han. Runtom dem hade stojet tystnat och alla betraktade nu förväntansfullt scenen som utspelades framför dem. Alla visste att det blev bråk när någon bråkade med Rolrokk. Nu skulle blod spillas.

Rolrokk såg sig flinande om och slog ut med händerna. ”Vem tror du att jag pratar med? Furst Kell kanske?” En märklig lyster syntes i främlingens ögon, men Rolrokk brydde sig inte om det. Nu höll publiken spänt andan. När som helst skulle det smälla till. Ordentligt.

När Rolrokk raglade baklänges hade ingen hunnit uppfatta vad som skedde. Med en förvånad min i ansiktet stöp tiraken baklänges med händerna om den avskurna halsen. Främlingen torkade lugnt av blodet från sin kniv. Ingen sade något, det var alldeles tyst. När främlingen stuckit ner kniven i bältet, steg en man ur publiken fram till honom, och sade: ”Dags för oss att ge oss av, furst Kell?”

VÄSTMARK

LÄNGST NER I SÖDRA Asharina ligger ett område som kallas Västmark. I väster skiljs det från Damarien av floden Krylon och i norr bildar floden Geler gräns mot Asharien. Österut finns Khazimbergens sydligaste utlöpare och bortom denna ligger Soldarn. Den sydliga avgränsningen utgörs av Takalorrsundet. Den östliga ön Naldor räknas också till Västmark. Den minst sagt ogästvänliga terrängen i Västmark gör området, som trots allt har en del intressanta naturtillgångar, tämligen ointressant för civiliserade människor. Det är också terrängen och de dåliga transportmöjligheterna som har gjort att Västmark så gott som aldrig har varit ett enat rike. Ett äldre namn på området är Vanskmar.

Geografi

Västmarks sydkust är mycket låglänt. Regelbundna översvämningar och skyfall gör att vattenståndet kan förändras kraftigt på mycket kort tid. Kilometrarna närmast kusten består därför av gyttjig sankmark, små öar av lera, ständigt föränderliga vikar och sjöar av havsvatten. Vegetationen består av mangroveträd, slingrande rankor och vass. I detta område kan få människor leva. Det finns däremot ett rikt liv av fiskar, reptiler, fiskätande fåglar och, åtminstone om man skall tro på de rykten som cirkulerar, en mängd fruktansvärda träskmonster. Undantaget från denna terräng är halvön söder om Södra skogen. Denna halvö består av klippor liknande dem som finns på Naldor.

Längre norrut är landskapet inte längre drabbat av översvämningar, men väl av kraftiga skyfall. Den mer högländta terrängen är uppbruten av träsk,och stinkande sjöar med stillastående vatten. Växtligheten är där bitvis mycket riklig. Träsken skiljs åt av något torrare djungelpartier. Ett enormt antal arter av höga lövträd, slingerväxter, ormbunkar, buskar och gräs bildar i det närmaste oframkomliga partier av växtlighet. Djurlivet är också det mycket rikt. Hundratals fågelarter har sin hemvist i trädkronorna, liksom en mängd apor, spindlar, ormar och fladdermöss. Marken bebos av reptiler, gnagare, små djungelbjörnar, myror och många andra unika djurarter. Här finns även ett obehagligt stort antal spindeltroll och arachnider.

Ännu längre norrut blir klimatet torrare och träsken minskar till förmån för de ångande heta djunglerna. Det finns tre särskilt stora områden av djungel som kallas Norra, Mellersta och Södra skogen. Slutligen övergår den låglänta marken i de högresta Khazimbergen. De södra sluttningarna är, där de inte är alltför branta, bevuxna med Norra och Mellersta skogarnas nordligaste utlöpare. På samma sätt övergår träsk- och djungellandskapet i öster till Khazimbergens karaktäristiska klippformationer. Vid bergens fot löper en mängd små bergsbäckar samman till Gröna floden.

Det mesta av det regn som molnen bär med sig från havet faller över djunglerna och det är sällan de har något kvar att fälla över Khazimbergen. Där är klimatet i stället ganska torrt och svalt.

Det område som i söder avgränsas av Khazimbergen och i väster, öster och norr av floden Geler består av en ganska karg stäpp med inslag av bergstoppar och klippterräng. I flodens omedelbara omgivning är jorden emellertid bördig.

Ön Naldor reser sig med branta klippkuster högt över havsytan. Större delen av ön består av blockterräng, fläckvis bevuxen av gräs och mycket låga buskar. På platån finns inte några höjdskillnader att tala om, men däremot finns ett stort antal grottor, både naturliga och utgrävda. Berggrunden är rik på malm av olika slag, framför allt järn och silver.

Västmark har mängder av lämningar från forntiden. De mest framträdande är det område av ruiner som omger huvudstaden Rampor samt den gamla kustvägen som sträcker sig åt östsydöst mot en gammal ruinstad som bär namnet Vazago. Denna sistnämnda ruinstaden sägs ha gått under på grund av de synder som den sista härskaren, Garon, begick.

Norr om Rampor, långt in i en bred dalgång i Khazimbergen, finns en häpnadsväckande geologisk formation som består av en mycket stor cirkulär sänka. Sänkan har väldigt branta väggar, är tvåhundra meter djup och har en diameter på två kilometer. Botten på sänkan består av träsk som är infekterade av monster och andra vederstyggelser. I detta träsk ryktas det om ofantliga skatter och rikedomar, bland annat skall ett helt dvärgatåg med handelsmän ha fallit i sänkan vid ett tiraköverfall för mycket länge sedan. Denna handelskonvoj sägs ha medfört stora mängder artefakter, guld, ädelstenar och magiska reliker, vilka aldrig har återfunnits.

Historia

Vid en religiös schism delades Soldarn 1035 e.D. i två riken; det ursprungliga Soldarn och det nya riket Västmark. Ledaren för det senare, Birlitz, hade sett till att separationen skedde så smärtfritt som möjligt, och det sägs att det enda blod som spilldes vid delningen av de båda länderna var Birlitz eget – han avled kort efter enandet, troligen giftmördad.

Några av de allvarligare händelserna i landets historia var när tirakerna från Kiaz anföll 1371 e.D. De fruktade tirakkrigarna lyckades då skapa sig en korridor genom landet längs områdena runtomkring Gröna floden, och fick på så sätt in förstärkningar från Takalorr. Under sex långa år härjade tirakband landsbygden, och stod också utanför några av landets större städer. Vid en särskilt långdragen belägring av Rampor, var det nära att huvudstaden skulle falla, men folket i Västmark lyckades bryta blockaden som tirakiska skepp upprättat utanför Rampor. Stadens inhemska tirakbefolkning fick under denna tid stå ut med svåra prövningar, men de stred faktiskt mot sina rasfränder och hjälpte så småningom Västmark att driva ut ockupanterna. Det var oerhört blodiga strider, och särskilt slaget vid Quilla kom att gå till historien i många episka ballader och lyriska krönikor som försökte ge händelsen rättvisa.

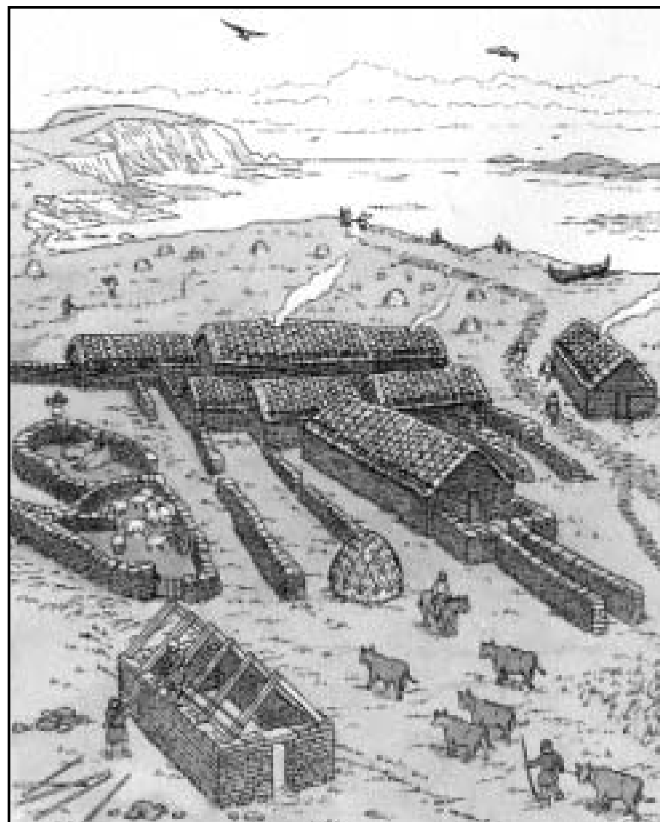
Västmark har varit relativt förskonat från omstörtande händelser, och befolkningen har levt ganska gott vid den asharinska halvöns bakvatten. På senare tid har den redan hårt bevakade gränsen mot Damarien i nordväst blivit ett område som ständigt patrulleras av damariska trupper, faktiskt på båda sidor om floden Krylon, vilket väckt Västmarks tydliga ogillande.

Städer

Rampor: Detta är huvudstaden i rådsrepubliken Västmark. Staden ligger på en klipphalvö som skjuter ut från fastlandet mot ön Naldor. I Rampor lever omkring 4.500 människor och 2.500 tiraker, av vilka en tredjedel är Bazirktiraker och resten av ätten Marnakh. Större delen av invånarna försörjer sig på den handel som sker med gruvstaden Ralkom på ön Naldor. I Rampor finns många smeder och juvelerare, dessutom finns det en stor boskapsmarknad som försörjer Ralkom med mat och andra förnödenheter. En annan viktig inkomstkälla för staden är att den fungerar som underhållningsort för gruvarbetarna i Ralkom. Rampor är känd för sina många krogar, tavernor, bordeller och spelhålor. Under sin lediga tid är det vanligt att gruvarbetarna reser till Rampor och gör av med sina intjänade pengar. Rampors mest utmärkande drag är att den är byggd mitt i ruinerna efter en gammal stad som var belägen på en klippig udde som skjuter ut i havet. Som skydd mot landsidan används den gamla stadens stora mur. Denna mur är visserligen belägen ett par hundra meter från det nutida Rampor, men den är bemannad med presidentens garde. Mot Takalorrsundet litar man till den branta klippkusten som invasionshinder. Husen inne i det moderna Rampor är uteslutande byggda med sten från den gamla ruinstaden. Detta gör att många hus i staden har ett ganska intressant utseende. I Rampor finns rådsresidenset, den tämligen anspråkslösa trevåningsbyggnad varifrån presidenten styr rådsrepubliken. Den nuvarande presidenten, en man med slätstruken personlighet och medelmåttiga ledaregenskaper, heter Kamand av Xerims ätt. I staden har också fursten av Rampor (makthavaren i kantonen Rampor) sitt säte. Furst Dac Persal den dristige är en mycket handlingskraftig man och har allt som händer i hans kanton under kontroll. Det största problemet som Rampor har just nu är att stadsvakten har splittrats i två faktioner – en med människor och en med tiraker. För tillfället har dock furst Dac Persal kontroll över de olika faktionerna, men missnöjet växer.

Quilla: Handelsstaden Quilla ligger på östra sidan stranden av Gröna floden, precis där den mynnar ut i Takalorrsundet. Staden är en viktig omlastningsplats för malm, metall och smidesartiklar från dvärgafästet Krhun-Renk-Roghan uppe i Kharzimbergen. Livet i staden har alltid dominerats av sjöfart och malmhandel. Speciellt känd är Svartmalmstorget i Quillas hamn där alla sorters metaller och mineraler finns att köpa – även sådana som kommer från områden eller orter utanför Asharina. I staden bor omkring 3.000 människor och 1.000 tiraker. Byggnaderna i staden är av trä lika ofta som de är av sten. En träpalissad omger hela staden och ett pålverk skyddar hamninloppet. Liksom Rampor har Quilla många nöjeskvarter och hög brottslighet. Furste av Quilla är för närvarande Rangol Bebel, en yngling med sinne för affärer snarare än politik.

Västborg: Staden Västborg är utpost mot det ibland fientligt sinnade gränslandet Damarien. Den lilla staden ligger mellan Norra skogen och gränsfloden Krylon. Staden består i princip av en stor borg där de flesta husen ligger innanför borgens murar. Utanför Västborg ligger tre mindre citadell som skall försvåra en belägring av staden. Runt Västborg och citadellen finns vidsträckta träskmarker som ytterligare förstärker stadens försvar. Trots sin funktion som försvar mot Damarien är staden den viktigaste handelsstationen för handeln till Damarien. På senare tid har handeln med Damarien dock minskat kraftigt och staden har förlorat en del av sin betydelse för Västmark. Västborg har ett invånarantal på



omkring 1.200 varav de flesta är människor. Den nuvarande furstinnan av Västborg är Liora Rekim. Hon är en omtyckt och skicklig politiker. Hon är en mycket erfaren diplomat, varför staden har hållit sig utanför väpnad konflikt de senaste tjugo åren.

Forsfara: Forsfara började som en liten by vid sidan av Gröna floden, men växte under 700-talet till en stad. Anledningen till det var de ökade malmtransporterna på Gröna Floden mellan Krhun-Renk-Roghan till Quilla. Forsfara är belägen på Gröna flodens högsta seglingsbara punkt. Eftersom varken Västmarks eller något annat lands rättsväsende bryr sig det minsta om vad som händer i staden har den blivit en tillflyktsort för brottslingar. Utan de handlingskraftiga dvärgarna som då och då hårdhänt rensar upp i staden skulle Forsfara förfalla till totalt kaos. Där lever omkring 800 människor och 200 dvärgar. Stadens byggnader är antingen robusta stenhus som mest liknar skansar, eller trähus som mest liknar skjul. Några försvarsverk finns inte, men det är å andra sidan knappast troligt att någon skulle försöka ta sig genom vildmarken för att angripa en stad full av hårdföra förbrytare. Kantonen Forsfara leds med fast hand av furst Kell Renok den Sammanbitne. Efter sex år i ett damariskt fängelse kom han till Forsfara och blev genom hårt och smutsigt arbete förmögen.

Ralkom: På ön Naldor ligger gruvsamhället Ralkom med 1.500 invånare varav ungefär hälften är tiraker. Brottsligheten i Ralkom är mycket hög och det är med svårighet som gruvmagnaten Mollrik av Raak kan hålla ordning i staden. Han har lyckats med detta genom att hyra in ett hårdfört band med tiraker som är lojala mot honom. Ralkom ligger i en ravin omgiven av smutsiga slagg- och avskrädeshögar. I söder, där ravinen öppnar sig mot havet och mot Ralkoms hamn, finns en hög stenmur som spärrar av ravinen. De hus som finns i staden är byggda helt i sten, men de flesta invånare bor dock i bostadskvarter som är uthuggna i ravinens bergväggar. Mollrik av Raak, som också är kantonen Ralkoms furste, arbetar för att Ralkom skall bli fritt från råds-

republiken. Mollrik försöker stärka banden dels till Consaber och dels till Takalorr, men det är en farlig balansgång med risken att tirakerna får för mycket makt över staden.

Språk

Med undantag för de mystiska brytningar, dialekter och slanguttryck som används i Forsfara talar man uteslutande ashariska i Västmark. En mycket säregen men ändå lättbegriplig dialekt, kallad västmarkiska, avslöjar snabbt att det är en västing som talar. Läs- och skrivkunnigheten är låg, men alla officiella dokument författas på ashariska.

Samhälle

Någon riksomfattande samhällsstruktur finns inte, de fem kantonerna har alla sina särdrag. Allmänt kan sägas att den personliga friheten är stor. Samarbetet mellan de olika kantonerna omfattar skyldighet att hålla vissa militära styrkor och att i händelse av krig ge varandra militärt stöd. Ett visst samarbete angående underhållandet av handelsvägar finns och priserna på malm har också reglerats i ett avtal. Varken rådsrepubliken eller kantonerna lägger sig särskilt mycket i vad den enskilde individen gör. Skatterna är låga och konkurrensen fri. Tre gånger om året träffas kantonfurstarna i Rampor för att lägga upp riktlinjer för de frågor som rör rådsrepubliken. Samtidigt brukar officerare från Rampor passa på att kontrollera att kantonerna håller de obligatoriska truppstyrkorna.

Jordbruket i Västmark är underutvecklat och man lever främst på mat som införskaffas genom jakt, fiske och import.

Västmarks flagga har gul botten med fem svarta kedjelänkar i en vågrät linje, där länkarna symboliserar de fem kantonerna.

Mat från Västmark

Folk i Västmark äter enkel med rejäl mat. Maten bygger på enkla basvaror från jordbruk, jakt och fiske. Till maten dricker man mjölk, öl och soldiskt vin (ibland utspätt).

Baska-fisk: Maträtt bestående av torkad fisk (helst kabeljo) som läggs i blöt ett dygn och sedan kokas med vitlök, olivolja och kryddor. En vanlig rätt till sjöss. Serveras med szarag.

Fläsk med lök och kål: Rimmat fläsk steks tillsammans med lök och vitkål. Serveras med gräslök eller persilja.

Hollis: En mustig grönsakssoppa som kokas på tomat, paprika, palsternacka och lök. Soppan reds med mjöl och kryddas med peppar, timjan, pepparfrukt och ingefära.

Moska-ost: En färskost som ätes tillsammans med grönsaker och oliver. Används också som redning i många såser.

Sarag-nudlar: Nudlar som består av utkavlad och strimlad vetedeg som sedan kokas och serveras med olika former av sås.

Tunnkaka: Det typiska brödet är en tunn rund kaka som bakat på en deg av råg eller vete. Tunnkaka äts med ost eller smör.

Ugnsbakade stimmare: Hel stimmare fylls med lök, bröd, ägg och kryddor. Fisken bakas sedan i ugn ungefär en timme. Serveras antingen med rotfruktsstuvning eller sarag-nudlar.

Mäktiga släkter

Xerims ätt: Den anrika Xerims ätt äger stort inflytande i de södra delarna av Västmark. Ättens främste, Kamand, är republikens president. Hans syster basar över edsflottan – republikens viktigaste handelsflottilj. Kamand har många söner och döttrar – artonåriga Elysia leder republikens enda stående riddarfana.

Raak: Västmarks främsta handelsmän drar ofta anor till släkten Raak. Dess mest framstående man, herr Mollrik, är kantonen Ralkoms furste, tillika Västmarks kanske rikaste man. Mollriks bröder och systrar driver rörelser i Västmarks alla städer. Ättens stamfader var Raak dristige, som var den förste som lyckades förmå dvärgarna att försälja somdia utanför sina dvärgafästen.

Gyllendagg: Den lågadliga ätten Gyllendagg har många förgreningar på den västmarkiska landsbygden. Mer än var femte lantegendom tillhör ätten Gyllendagg eller någon av de ätter där de är ingifta. Bland de mest kända gyllendaggarna finns herr Tors av Torsgårda och herr Arno av Utkulla – den sistnämnde även högste befälhavare över kantonen Rampors bondearmé.

Adelstitlar

Eftersom Västmark är en republik så lyder adelsmännen inte under någon härskare och är alltså självägande. De flesta bönder är fria män. Livegenskap är ytterst ovanligt. På vissa adelsgårdar arbetar bönder mot skattefrihet, men de har bra rättigheter jämfört med landbor i andra riken. Furstefamiljerna är Västmarks mäktigaste, och därefter kommer blandad långadel, till exempel baroner och friherrar. Västmark har endast en stående riddarfana.

Vanliga namn

Namn i Västmark följs ofta åt av ett epitet, antingen yrket, hemorten eller ett beskrivande smek- eller öknamn.

Mansnamn: Arian, Bors, Dac, Daac, Divil, Domer, Ehlas, Forsek, Grim, Kamand, Lansal, Lot, Mogel, Ovall, Pergrim, Tors, Vitabrek, Vorsel, Vug, Urath.

Kvinnonamn: Ariana, Dara, Elektra, Elysia, Liora, Nella, Mortis, Ovidia, Quinia, Rala, Safira, Tara, Zandra.

Typiska karaktärsdrag

Västmarkarna är ett stolt, dugligt och frihetsälskade släkte. Bönderna är fast beslutna att försvara sin hembygd i händelse av krig eller härjningar. De flesta västmarkare känner liten eller ingen samhörighet med riket som sådant, men kan ofta vara mycket patriotiska vad gäller den egna kantonen. Västmarkarna har rykte om sig att vara både grova i mun och svåra med flaskan – något som i många fall stämmer. De är i gemen också mycket idoga, och räds inte att ta i när det behövs.

Religioner

I Västmark finns ingen statsreligion. De flesta av invånarna ägnar sig inte åt någon organiserad religionsutövning utan dyrkar sina gudar på det sätt som de själva finner lämpligt. De vanligaste religionerna är Daak och Den samoriska läran. De flesta av den mångtaliga tirakerna i Västmark dyrkar dock Mahktah.



Krigsmakt

Varje kanton är enligt rådsrepublikens författning, som alla sex kantonerna har skrivit under, skyldig att ha en stående armé på 144 yrkessoldater och inom en vecka kunna mobilisera en betydligt större milisstyrka. Varje år är de dessutom förbundna att hålla en veckolång övning med milistrupperna. De stående styrkorna förutsätts vara konstant välövade.

Rampor och Västborg håller betydligt större styrkor än vad författningen föreskriver. Totalt består Västmarks samlade stående styrkor av drygt 1.400 yrkessoldater. De stående styrkorna är genomgående av ganska god kvalitet – nästan alltid välbeväpnade ryttare. Milisstyrkorna består visserligen av hårdföra män som kan hantera ett svärd, men de har vissa disciplinproblem. Med den rätta motivationen torde de dock vara taktiskt användbara.

Handel

Handeln utgör ryggraden i Västmark. Den ojämförbart viktigaste exportvaran är ädelstenar, metaller och smidesvaror. Importen är ganska omfattande och består av spannmål, kött, tyg och kryddor. Utan en ständig införsel av dessa varor skulle rådsrepubliken få svårt att klara sig.

Myntsystem

Mynt är betydligt vanligare i Västmark än vad man skulle kunna vänta sig i ett så ociviliserat land. Det beror naturligtvis på den omfattande handeln med andra länder samt den stora tillgången på ädla metaller. Den brokiga befolkningen gör att så gott som alla mynt används och accepteras. De inhemska myntslaget heter thaler och har samma värde som den jargiska denaren.

Tideräkning & kalender

I Västmark använder man samma tideräkning som man gör i det jargiska kejsardömet. Man räknar med andra ord hur många år som passerat efter Daak (e.D.). I hela Västmark används det gamla ashariska sättet att räkna månader. Månadernas namn är uppkallade efter årstiderna och de jordbruksysslor som utförs i de olika månaderna. De tolv månadernas namn är: frostmånad, göjemånad, vårmånad, gräsmånad, blomstermånad, sommarmånad, hömånad, skördemånad, höstmånad, slaktmånad, vintermånad och mörkermånad. Även veckodagarna har gamla namn, enligt följande: söndag, måndag, vigdag, mittdag, åskdag, fridag och lördag.

Det finns ett större antal helgdagar och festligheter i Västmark. Varje ny månad firas till exempel enligt den samoriska läran till Aurias och Pelias ära. Nyåret är också en mycket viktig högtid som firas med rikliga måltider och mycket dryck. På hösten firas dessutom den så kallade Kapplöpningen. Den går i korthet ut på att två individer skall ta sig medelst en stock så snabbt som möjligt mellan olika stationer i träsken. Vanligtvis brukar mellan 50-100 sådana ekipage deltaga. Denna festlighet brukar resultera i en hel del dödsfall, både på grund av drunkning eller då de tävlande dräps av hemska djur eller monster. Vadslagning är mycket vanligt och vinnarna av själva kapplöpningen brukar ofta få tillräckligt med pengar för att må gott under nästkommande år. Festligheterna brukar följas av åskådare, vilka sitter i sina egna båtar eller tillsammans på stora pråmar, där det oftast finns rikliga mängder öl och brännvin till försäljning.

Intressanta personer

President Kamand av Xerims ätt: Presidenten är en ung man fylld av visioner. Ofta får hans rådgivare lugna honom, för att alla de reformer som han vill göra i samhället kan tyckas omstörtande, i synnerhet för människor med pengar och makt. Vidare låter han sig hänryckas av inspirerande tal, och har absolut inget som helst sinne för ekonomi eller måtta. Är man bara tillräckligt talför så kan man övertyga honom om i stort sett vad som helst.

Furst Kell Renok den Sammanbitne: Furst Kell är, precis som namnet antyder, en sammanbiten, allvarlig man som är märkt av det hårda liv han levt. I unga år begav han sig av hemifrån sin gård, efter att i ett bråk med sin far ha dräpt honom med en lie. Han flydde till Damarien, där han drev omkring innan han blev en ryktbar stråtrövare, och samlade ett antal män under sig. Tillsammans härjade de vägen mellan Targus och Mirron. Det hela slutade dock illa, då lagens långa arm gillrade en fälla, och i ett slag dräpte eller tog tillfånga alla banditer ur Kells band. Under sex år fick han sitta i ett damariskt fängelse, innan han lyckades fly. Vid flykten dräpte han ett stort antal män, och fick ett högt pris satt på sitt huvud. Han återvände till Västmark, och fick höra talas om Forsfara – dit lagens långa arm inte nådde, och begav sig dit. Genom hänsynslösa metoder och svek kämpade han sig hela vägen upp, från den djupaste botten till att slutligen komma att styra staden med järnhand. Han är nu en förmögen och respekterad man i Forsfara, och har ett eget band av hårdföra män som bevakar hans intressen. Dessa kallar han 'familjen', och de lyder alla blint hans minsta ord. Ett problem är dock de många rivaliserande familjerna, som tar minsta lilla tillfälle i akt för att roffa åt sig en bit av kakan.

Äventyrsuppslag

Silvertåget: Cirefalierna har länge haft intressen i Västmark. Västmarkarna har med illa dolt missnöje sett sina naturtillgångar forslas mot kusten av cirefaliska köpmän. Nu har de högdragna handelsfurstarna från Melorion råkat på stor mängder silver i Västra skogen. Rykten går om att ett stort silvertåg skall ta sig fram mot kusten inom en mycket snar framtid. I bondgårdar runtom i kantonen Västborg griper västmarkare om sina påkar och yxskaft. Halvvägs till kusten kommer ett bondeuppbåd att kasta sig över cirefalierna och återkräva det som rimligen tillhör Västborgs folk. Rollpersonerna kan dras in som karavanvakter åt cirefalierna eller ta chansen att fylla sina fickor med 'återtaget' silver. En lyckad attack kan få konsekvenser på hög nivå, och kan kanske utgöra startskottet för en krigskampanj.

Intressanta platser

Häxkitteln: Ett par mil från den plats där floden Vindla förenar sig med Geler finns en stor krater. Dess väggar är branta, men här och var finns stigar och klipphyllor som kan fungera som trappor ned mot kraterns botten. Det sägs att Västmarks, och kanske till och med världens alla häxor väljer att samlas i kratern på en av årets mörkaste nätter, för att dansa och offra till sin herre – den svarte häxmästaren. Kratern kallas i folkmun för Häxkitteln.

Vazago: Tre dagsmarcher öster om Rampor ligger ruinerna efter vad som en gång tros ha varit Vazago – en av det gamla Ramoras tre kungastäder. Övervuxna husgrunder, raserade torn och kullvälta statyer är det enda som vittnar om det liv som en gång rådde här. Inte långt från ruinerna finns den lilla fiskebyn Tilke, där de gamla fortfarande kan berätta historien om hur gudarna straffade Vazago för dess siste härskares synder. Då och då, när vinden blåser från söder, kommer gastar in från havet för att sörja vid sitt gamla hem. Dessa nätter gäller det att låsa om sig och inte titta ut – då kan man hamna i gastarnas våld. Åtminstone är detta vad de gamla i Tilke säger.

Republiken och ständerrådet

Den västmarkiska republiken har sina rötter i Soldarns delning år 1035 e.D. Republiken styrs formellt av en president, men presidenten måste följa ständerrådets beslut. Ständerrådet består av representanter för Västmarks adel, samorimän, köpmän och fria bönder. Adeln representeras av kantonernas fem furstar och dessutom ytterligare tio herrar av lågadeln. Samorimännen har tio representanter, köpmännen tio och de fria bönderna tio. Ständerrådet bestämmer i frågor som rör republiken som helhet. Presidenten har en röst, furstarna har varsin röst medan lågadeln, samorimännen, köpmännen och de fria bönderna har en gemensam röst vardera per kanton. I praktiken betyder detta att adeln har stor makt (11 röster av 26), men de fria bönderna ges formellt ett lika stort inflytande som till exempel lågadeln.

Frågor som traditionellt alltid avhandlas av ständerrådet är utrikespolitiken, republikens handelsvägar, malmpriserna, den gemensamma edsflottan och republikens stående riddarfana. Förhandlingarna och debatterna blir ofta högljudda, och vid sällsynta tillfällen har de olika kantonernas representanter dragit svärd mot varandra inne i rådssalen.

Sumpskogen: Västmarks södra skog, den som kallas just Södra skogen eller Sumpskogen, omtalas i många sagor. Skogen sägs vara fäste för Arachnas folk – Västmarks största spindelkult. Vissa ser spindelkulten som sina beskyddare, medan andra är skräckslagna inför tanken på att bo nära ritualmördare och svartkonstnärer. Det är allmänt accepterat att man sätter ut mat och andra offer i skogsbrynet, för att visa sin lydnad mot skogens förmodade härskare. Landsvägen har i alla tider gått runt skogen, eftesom ingen vågar riskera att störa 'de som vakar i skogen'.

Legender och myter

Västra bergens drake: En legend som länge berättats i Västmark är den om Västra bergens drake. Nära det brusande kalla havet finns en milsvid bergskedja, vars högsta toppar ingen någonsin bestigit. I dessa berg dväljs enligt sagan en blåskimrande drake som vart sjuttionde år sveper ned över landet för att kräva sin tribut: en jungfru. Legenden brukar vakna till liv då en mö försvunnit från trakten.

Vargen: Legenden om vargen härstammar från det gamla Ramora, när tirakernas välde fortfarande stod starkt. Vargen sägs ha varit en alvmagiker förklädd i ulvaskepnad närmade sig tirakernas land för att så split. Där vargen drar fram reser dotter mot mor.

Fakta om Västmark

Statsskick: Rådsrepublik med självstyrande kantoner.

Statsöverhuvud: President Kamand av Xerims ätt.

Rättsväsende: De enskilda kantonfurstarna utser ett antal lagmän som dömer inom kantonerna.

Areal: 75.000 km².

Invånarantal: 38.000.

Befolkningstäthet: 0,5 per km².

Befolkning: Västmarkare (asharier) 68%, Marnakh-tiraker 14%, Bazirk-tiraker 10%, Alver 3%, Zolod-dvärgar 2%, Ghor-dvärgar 1%, Jargier 1%, Cirefalier 1%.

Språk: Ashariska med västmarkisk dialekt.

Huvudstad: Rampor, 7.000 invånare.

Huvudnäring: Gruvdrift, handel med malm.

Handelsvägar: Via havet och längs den gröna floden.

Import (i stort): Spannmål, kött, tyg och kryddor.

Export (i stort): Malm, metaller, ädelsten och smidesvaror.

Militära resurser: 1.400 yrkessoldater och dessutom en milis som kan mobiliseras vid behov.

Religion: Den samoriska läran (70%), men många inslag av olika gudar – även Daak.

Vänner: Soldarn, Caserion, Jargien och Consaber.

Fiender: Damarien intar då och då en fientlig ställning.

Myntfot: Den västmarkiska thalern (värdet av en thaler motsvarar den jargiska denaren).

KAPITEL SJU
JARGIEN



Koralsången ekade i den höga salen och spred en fridsam stämning, en stämning som även Jehan smittades av när han kom in i salen. Han hade visserligen tämligen bråttom, men det hindrade inte att han saktade in sina steg. Han tecknade Daaks kors framför altaret och gick sedan bort mot primoden och bugade. Lågmält sade han att en alvkvinna begärde audiens hos primoden.

”En alvkvinna?! Vem är hon?” grymtade primod Merakal.

”Kiyona Nentari.” svarade Jehan. ”Det fanns mer därtill i namnet. Hon kommer å sitt rikes vägnar som ambassadör.”

Primoden log stilla, ”Från vilket rike då, om jag får fråga?”

”Från Alarinn, ers excellens”, svarade Jehan.

”Alarinn...” Primod Merakal såg undrande ut. ”Åh, javisst, det underliga alvriket öster om Sabrien... Nå, Jehan, hade alvkvinnan något ärende?”

”Ja, ers nåd,” svarade Jehan. ”Alari-alverna önskar Daaks tillåtelse att sätta upp en fast representation i kejsardömet.”

”Representation... Intressant,” sade Merakal och fingrade på sitt radband fundersamt. ”Säg mig, Jehan, är inte alarialverna hedningar?”

”Ja, ers excellens. De tillber hednagudar.”

Merakals röst blev plötsligt hård och fast. ”Då kan ni meddela denna ambassadör att det enbart är hennes ambassadörstitel som skyddar henne från Daaks rättmätiga straff. Så länge som klockorna fortfarande slår i Tibara kommer Daaks kyrka inte att tolerera hednatroende i kejsardömet. Det kan ni meddela henne och bjud henne sedan att lämna kejsardömet innan jag ångrar att jag inte gav henne till inkvisitionen.”

DET JARGISKA KEJSARDÖMET

MUNDANAS STÖRSTA OCH mäktigaste rike är det sköna och centralt belägna jargiska kejsardömet, åtminstone enligt de kejserliga censorerna i huvudstaden Daval. Riket är ett av det mest folktäta i Mundana och är högt civiliserat på gränsen till dekadent. Korruption, byråkrati och stränga lagar gör tyvärr att många problem blir värre än vad de normalt skulle vara. Kejsardömet är starkt präglat av den stränga Daak-kult som är den dominerande tron. Det finns inte speciellt mycket vildmark inom kejsardömets gränser varför monster inte utgör några stora problem. Bebyggelse finns nästan överallt, från små ensliga torp ute i skogarna och stora gods på landsbygden till myllrande städer där köpmän från alla världens hörn passerar. I kejsardömet finns flera monumentala städer såsom kejsardömets huvudstad Daval och det religiösa huvudsätet Tibara som är centrum för dyrkan av Daak-kulten. Kejsardömet styrs enväldigt av kejsar Jargus.

Geografi

Det jargiska kejsardömet är ett land med behagligt klimat; varma somrar och snöiga vintrar. Stora skogar av barr- och lövträd breder ut sig mellan områden av kullar och slätter. Det är ett av de mest bördiga av alla Mundanas riken, speciellt vid de många floderna där både korn och vete ger rika skördar. Befolkningen består till största delen av människor – alver och dvärgar är sällsynta besökare och andra varelser återfinns endast i de sagor bönderna berättar för sina barn. Man känner till tiraker, men de betraktas knappast som en del av befolkningen.

Kejsardömet omges av bergskedjor i öster, väster och norr och i söder begränsas det av Igonhavet. Den största av bergskedjorna är Krolimbergen i norr. Krolimbergen består av höga berg där de högsta topparna når flera tusen meters höjd. I dessa finns inte särskilt många bosättningar eller färdbara vägar, få människor har varit där. Kejsardömet har dock ett tiotal mindre städer eller stora byar i Krolimbergen, alla mycket väl befästa med palissader, vallgravar och de vaktas av härdade krigare. Dessa bosättningar är gruvbyar som byggts upp vid speciellt rika malmådror. Man bryter järnmalm och vid en handfull gruvor utvinns nästan rent järn. I Krolimbergen har man funnit underliga grottor som till synes har formats som lera av en krukmakare. Dessa tunnlar bildar stora labyrinter där det är lätt att gå vilse. Vem eller vad som en gång i tiden format dessa grottor är det ingen som vet.

Norr om Krolimbergen breder en orörd urskog ut sig. Detta område kallas Kamor och bebos av grymma och primitiva vildar. Öster om Krolimbergen och nordöst om det jargiska kejsardömet ligger Khirats svarta skog. Det är en sällsamt ondskefull och farlig urskog där solens strålar sällan når marken och växtligheten är så tät att det är svårt att färdas där. De som färdas in i skogen kommer sällan levande därifrån.

I öster gränsar kejsardömet till konungariket Drunok och i sydöst ligger Asharina. Söder om kejsardömet ligger ögruppen Melorion, där den cirefaliska civilisationen har sin vagga.

Väster om kejsardömet ligger det förbrända Tarkas, ett område av sand och aska. Tarkas bebos av tystlåtna nomader som är experter på att finna de fåtaliga vattenhål som tillåter överlevnad där. Bortom Tarkas ligger Mûhad, gudahärskarens land. Mûhad och dess falske gud utgör kejsardömets mest avskydda fiender och krig har utkämpats mellan de båda rikena så långt tillbaka som de flesta kan minnas.

Det finns många intressanta fornlämningar i det jargiska kejsardömet. De mest intressanta är stenbron över floden Rher som har ett enda spann på över 200 meter, gravfältet i Lativa, akvedukten mellan Jarum och floden Kebes övre lopp, monoliten mellan Megara och Lagath samt muren nordöst om Sor. Utöver dessa spektakulära lämningar finns det mängder med ruinstäder runt om i kejsardömet.

Historia

Jargien har en lång och brokig historia, fylld av krig och våldsamheter. Landet sägs ha bildat under Kranoog som enade de åtta städerna i området redan 2705 f.D. De första som råkade ut för jargiernas expansionsvilja var riket Rankun som var nära att erövras 2234 f.D. Men Rankun samlade sig och drev tillbaka inkräktarna. Bättre lyckades jargierna omkring hundra år senare, då nästan hela Rankun annekterades av Jargien. Radh-Kamra lade dock beslag på de nordvästra delarna av riket, vilket motsvarar nuvarande Mihrit. Detta ledde till att Radh-Kamra och Jargien kom i krig på artonhundratalet f.D., vilket i sin tur gav resultatet att den jargiska staden Absalon föll i fiendens händer, efter en sex månader lång belägring.

Men den jargiska törsten efter att lägga nytt land under sig hade inte avtagit, och under de följande seklerna utvidgade man sina territorier genom en mycket aggressiv krigföring. Provinsen Daval i Merun införlivades i riket, liksom staden Tibara och länderna Mihrit och Sardan. När Reningen inleddes i Jargien och den nuvarande jargiska tideräkningen fick sin början, hade man också hunnit erövra Okrana från Radh-Kamra, hela Erat hade blivit ny provins i riket och döptes om till Merun och man annekterade Maulio efter att kungen och hans befälhavare lönnmördats av jargiska infiltratörer, vilket fick som följd att befolkningen i området förtrycktes synnerligen hårt av det jargiska styret. Maulio skulle dock förloras 66 f.D. då Colonan erövrade stora delar av området. En direkt följd av den omtalade reningen år 0 blev att de Daaktroende tog makten och bannlyste alla andra religioner..

När Jargien på 150-talet skickade ut en flotta för att erövra Ramora, som var kraftigt försvagat av långa inbördeskrig. Man lät belägra Ramathor, Ramoras dåvarande huvudstad belägen bredvid nuvarande Rampor, och efter fyra år föll staden slutligen och kunde plundras och brännas. Endast ruiner lämnades kvar. Yold, belägen i Yoldskogen, utropades till Ramoras nya huvudstad. Snart hade dock de jargiska styrkorna tvingat ramorianerna att kapitulera och skänka stora landområden till Jargien. Den jargiske härföraren Sold svek dock sin härskare, och tog själv makten över det nya riket, som han döpte till Soldarn.

På detta följde långa tider av omvälvande händelser och skeenden. Vid ett stort sjöslag vid Gahava besegrade cirefalierna en armada jargiska galärer, varpå jargiernas sjöherravälde över Igonhavet bröts en gång för alla. Jargien gick dessutom från kungarike till kejsardöme när den forne kungen blev avsatt av Nargan från Lamur. Den senare utropade sig senare till kejsare över Jargien. Bara några år senare blev Daval ny huvudstad.

Inkvisitörer och korsfarare kom att plåga länderna runtomkring av och till under många århundraden. På niohundratalet utförde de ett antal räder och korståg mot Nevo, allt för att utrota samorismen och införa den rätta tron. Detta misslyckandes dock och det enda resultatet blev att Nevo bannlyste Daaktron.

Tiden som skulle komma bar på ett flertal katastrofer: det jargiska kejsardömet led under svåra översvämningar, ett fruktansvärt vulkanutbrott som ledde till att städerna Arbido och Ramia nästan begravdes under den aska som regnade från himlen under flera dagar och på artonhundratalet inleddes upprorstiden med ett stort bondeuppror som skakade kejsardömet i sina grundvalar. Vid nästa stora bondeuppror, tillintetgjorde jargiska soldater de hårt kämpande bönderna till siste man. Nya jordbruksreformer och ett administrativt system infördes varpå upprorstiden upphörde efter mer än hundra år av oroligheter.

Men också Jargien hade sina fiender, och förlorade 2138 e.D. städerna Jarum och Absalon till mûhadinerna, vilka också belägrade Okrana och Genrio. De senare föll dock aldrig för fienden. Mûhadinnerna försökte dock igen senare, och erövrade ofantliga områden av kejsardömet, som inte lyckades hejda angriparna förrän utanför Tibaras murar. Vändningen kom då den mûhadinske härskaren dräptes av ett spjut från en jargisk ballista. Efter ytterligare ett år hade kejsardömet lyckats återervövra landområdena från mûhandinnernas grepp.

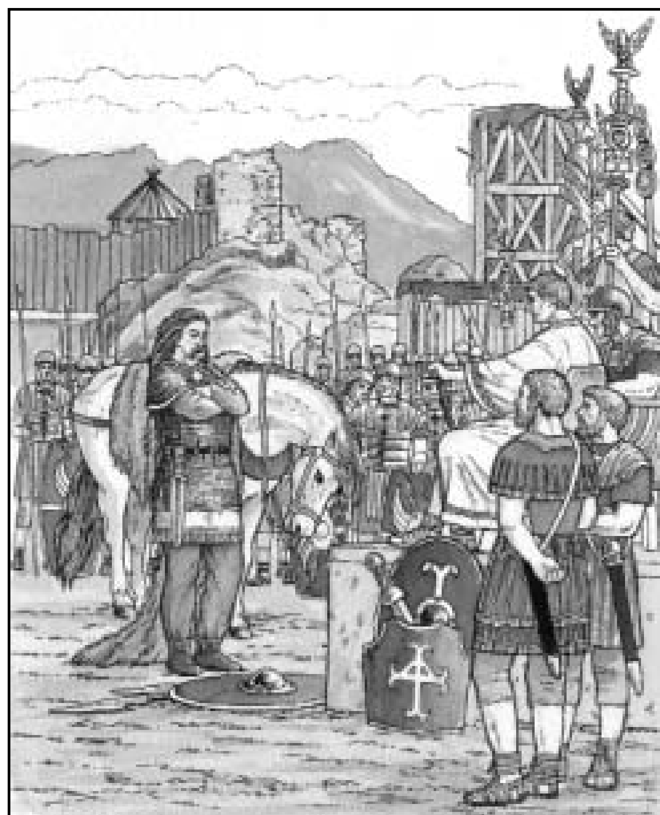
I ett krig mot Lemira vann jargierna ny mark, men var nära att förlora det nya området efter nästan trettio år, då den lemiriske generalen Raxarales i ett två dygn långt slag försökte besegra de oorganiserade jargiska trupperna. Han avbröt dock sin attack efter att ha blivit skrämd av en oväntad solförmörkelse. Bara några dagar senare anlände de jargiska förstärkningarna, vilket slutgiltigt ledde till att Raxarales planer grusades. Lemira föll till slut för fem kejserliga legioner. Detta på 2300-talet.

Det jargiska kejsardömet råkade under årens lopp också i krig med sunarialverna som förlorade ett litet skogsområde i Khazimbergen, och var med och såg till så att Thamas Vitfjäder, senare också känd som Thamas Envåldshärskare, kommer till makten i Damarien efter en tids inbördeskrig.

Ett heligt korståg utlystes mot de otrogna i Asharien och Soldarn av aboraten i Tibara 2941 e.D. Förklädda inkvisitörer tog sig över gränsen in i Asharien, där de härjade och brände byar och bondgårdar, innan de konfronterades med ashariska soldater, vilka nedgjorde och hängde de flesta av inkvisitörerna.

Vid ett krig mot Drunok erövrades delar av riket. Drunok försökte länge återta de ockuperade områdena, men misslyckades. Det hela slutade med att Drunok tvingades till stora eftergifter, bland annat upprättades en stor jargisk legation i Arlon.

Det allra senaste är att den nya aboraten i Tibara låtit utropa ett nytt korståg mot Soldarn. Utspelet har väckt stor uppståndelse på andra sidan Khazimbergen, där man bränner Daakkors i protest.



Provinserna & kolonierna

Kejsardömet är indelat i 18 provinser med var sin härskare som svarar direkt inför kejsar Jargus. I praktiken betyder detta att provinserna är självstyrande då kejsaren sällan har några konkreta anvisningar om hur landet skall skötas. Varje provins har därför egna lagar, högtider och seder utöver kejsardömets. De flesta provinshärskare är ämbetsmän som utsetts personligen av kejsaren. Dessa ämbeten tenderar att vara ärftliga inom betydelsefulla och rika släkter. Provinserna har uppstått allt eftersom kejsardömet annekterat närliggande länder och småriken. Ibland har detta skett frivilligt men oftast har den kejserliga armén gått hårt fram och med våld tagit ny mark. Sju provinser är kolonier (områden som ligger utanför det jargiska fastlandet), nämligen Lothian, Henok, Berenholt, Lopnor, Colostro, Karakul och Lomar. De två första ligger vid Blå havet, Berenholt ligger söder om Lemira i Igon-havet och resten längs den södra kontinentens kuster.

Den kejserliga byråkratin beslutar vilka provinser som ska gynnas eller inte och väljer därefter att bygga akademier, krigsverk, flottor och andra institutioner på olika platser. I provinserna är man ofta stolt över sina tilldelningar och mycket mån om att de inte ska förflyttas till någon annan provins. Rent ekonomiskt blir handeln mycket intressant, främst på grund av att det finns tullar mellan de olika provinserna för att ge kejsaren större inkomster. Det finns dock speciella kejserliga handelsmän som är ackrediterade och som slipper alla tullar. Dessa handelsmän utgör en slags 'handelsadel' vars titel och ackreditering går i arv.

Provinsen Berenholt: Berenholt är en ögrupp om två stora öar och ett antal mindre. Ögruppen ligger i Igonhavet, söder om det jargiska fastlandet. Den näst största ön, Raal, kallas allmänt för De fördömdas ö och är en straffkoloni. Straffkolonin grundades av en ökänd prisjägare, Berenholt, för att utvinna de

guldfyndigheter som finns på ön Raal. Alla kriminella i kejsardömet som antingen begått grova brott eller upprepade mindre brott hamnar till slut här. Den största ön heter Beren. Provinsen styrs från den lilla hamnstaden Pelm på ön Raal.

Provinsen Colostro: Colostro är en jargisk koloni som är belägen vid den södra kontinentens kust, strax söder om Momolan. Huvudstaden har samma namn som provinsen – Colostro. Från kolonin kommer många exotiska kryddor.

Provinsen Daval: Den kejserliga huvudstaden med omkringliggande land utgör en egen provins. I väster avgränsas provinsen av bergsmassivet Mergeno, med sina evigt snöklädda toppar. Davals landsbygd består till största delen av stora gods och lyxvillor för adelsfamiljerna i huvudstaden. Att få ha ett gods i Daval anses vara en mycket stor ära och det är bara de mäktigaste och mest inflytelserika familjerna som får tillstånd till detta av kejsaren. Vägnätet är mycket väl utbyggt och vägarna är av högsta kvalitet. Från Mergeno-massivet går en imponerade akvedukt som leder in vatten till storstaden Daval.

Provinsen Genrio: Genrio är kejsardömets nordvästligaste utpost. Provinsens huvudstad är Kelamith. I Genrio är en stor del av den kejserliga armén förlagd och det av flera orsaker. Området är oroligt då det ligger nära Krolimbergen där monster, tiraker och annat otrevligt har sin hemvist och arméns viktigaste uppgift är att hålla handelsleden till hamnstaden Xanto öppen. Längs floden finns många fästningar som skall skydda handelsleden mot tiraker från bergen, vilda stammar från Kamor och insektoider från Tarkas. Den viktigaste fästningen är garnisonsstaden Chan. Försvaret av provinsen försvåras av att dess geografi är starkt varierad: det finns berg, kullar, slätter, en sjö, skog och sankmarker.

Provinsen Henok: Norr om Kamor ligger den jargiska kolonin Henok. Henok är en egen provins och styrs från den starkt befästa staden med samma namn. Kolonin har på senare tid fått stora problem med både dvärgarikena i öster och med kamorianska stammar i söder.

Provinsen Jargien: Jargien är det jargiska kejsardömets vagga och bildades när barbarernas välde över Mundana led mot sitt slut. Det sägs att en mäktig krigare och härskare, Kraanog, lyckades sluta ett förbund med sju angränsande småriken för att de tillsammans bättre skulle kunna stå emot de vilda barbarerna. Så skedde, riken gick samman och bildade landet Jargien. Än i dag kan man se spår av de små rikena i form av urgamla städer och ruiner. Provinsen är dessutom uppdelad i åtta distrikt: Liboria, Rono, Charino, Lativa, Jerome, Daro, Keraat och Salan. Provinshuvudstaden heter Orno och ligger i distriktet Liboria. Vägnätet är väl utbyggt – det består både av nybyggda vägar och gamla som hålls i gott skick.

Provinsen Karakul: Kolonin Karakul är en egen provins och ligger vid den södra kontinentens kust, nästan vid Forion (södra kontinentens sydligaste land).

Provinsen Lemira: Lemira är en långsträckt provins sydöst om Daval, som täcker upp två tredjedelar av kejsardömets kust. Det finns fyra stora hamnstäder längs kusten: Morus, Agadir, Lagath och Jukon. På ön Dram ligger ytterligare en stor stad som hör till provinsen, nämligen Karpal. Lagath är provinshuvudstad. Anledningen till att det finns så många hamnstäder är att de kejserliga amiralerna inte vill riskera att hela flottan förstörs av en fientlig attack – något som faktiskt inträffade för snart femhundra år sedan under piratkrigen.

Provinsen Lomar: Norr om Kath på den södra kontinenten ligger en av kejsardömets mest otillgängliga kolonier. Lomar är ett tropiskt land som gränsar till Malásar-sjöns södra strand. Lomars enda riktiga stad, Oroth, består av ett tiotal befästa byar och arbetsläger. Marken är mycket bördig och man odlar flera delikata frukter, dyrbara kryddor och exotiska droger. Folket i Lomar lider svårt på grund av tropiska sjukdomar, attacker från fientliga folkslag, olidlig hetta och mycket insekter.

Provinsen Lopnor: Söder om Mûhad har kejsardömet en koloni med fulla provinsrättigheter. Kolonin är en viktig handelsplats för varor från det inre av den södra kontinenten. Lopnor är en koloni som består av staden Lopnor och den omkringliggande landsbygden – som består mest av öken och klippor.

Provinsen Lothian: Kejsardömets västligaste utpost är kolonin Lothian. Lothian är en fullvärdig provins i kejsardömet och den är belägen vid Blå havet, sydöst om det cirefaliska landet Gordrion. Huvudstaden heter Togon. Kolonin är välmående och har blomstrat sedan den grundades för över 100 år sedan.

Provinsen Maulio: Maulio är en provins som gränsar till Krolimbergen och till konungariket Drunok. Närheten till bergen gör att stadsvakten är ordentligt förstärkt med en militär förläggning två kilometer utanför provinsens huvudstad Irian. Den forntida mur som sträcker sig mellan Krolimbergen och Khazimbergen är bemannad med kejserliga soldater trots att den ligger långt bakom kejsardömets yttre gräns. I provinsen finns även städerna Randarro, Sor och Thara-Tiannon.

Provinsen Merun: Öster om Daval ligger Merun – kejsardömets största provins som har många stora städer. De västra delarna av provinsen är folktäta och kraftigt uppodlade medan de östra delarna är relativt öde. Provinsen är ett förhållandevis lugnt område med stora slätter, kullar och gles lövskog. Huvudstaden Erat är känd för sitt stora bibliotek och för vetenskapsakademin. De övriga städerna i provinsen är Colarkam, Hamath, Ralborion och Erafalan. I de östligaste delarna, uppe bland Khazimbergen ligger den kända klosterstaden Athor högst uppe på ett berg av marmor. Strax norr om Hamath finns en viktig forntida bro över floden Rher, som består av ett enda 200 meter långt spann.

Provinsen Mihrit: Mihrit är kejsardömets minsta provins, Tibara undantaget. Mihrit styrs av de högsta personerna i de kejserliga institutionerna i huvudstaden Davos. Bibliotekarierna, arkivatorerna och censorerna kan i många fall styra provinsen på ett udda sätt och det är inte lätt att vara en enkel medborgare i Mihrit. Många kända författare och filosofer är bosatta i provinsen.

Provinsen Okrana: Okrana är en kejserlig provins som gränsar till det förbrända Tarkas. Den är av tradition starkt befäst med flera mindre fästningar av sten. Genom historien har den kejserliga armén lärt sig att Okrana utgör gränslinjen mot vilda nomader, fasansfulla varelser och vid sällsynta tillfällen de hatade mûhadinerna. Huvudstaden heter Jarum och är belägen mitt i provinsen. I sydväst ligger även den vilda och okontrollerade gränsstaden Absalon.

Provinsen Rankun: Nordväst om Daval ligger den rika och bördiga provinsen Rankun, som kallas för kejsardömets hjärta. Det är en fredlig provins med flera handelsstäder där de flesta lever ett gott liv och sällan ser de mörka sidorna av livet som finns i många av de andra provinserna. Huvudstad i provinsen är Binkh, men även städerna Ghalenthu och Urath är viktiga.

Provinsen Sardan: I norr, längs Krolimbergen, ligger provinsen Sardan. Provinsen har bara ett fåtal större städer, men desto fler stora byar. Huvudstaden heter Arbido. De övriga städerna är gruvstaden Quarran och kurorten Nizam, med sitt sanatorium. Sardan är rikt på grund av gruvdriften i Krolimbergen, men har stora problem med fientliga tiraker i bergen. I Sardan, strax söder om Arbido, finns den mäktiga vulkanen Jorak som då och då har utbrott. En annan intressant plats är ruinstaden Ramia som ödelades av ett askregn.

Provinsen Tibara: Norr om Daval ligger kejsardömets minsta provins som utgörs av området runt den heliga staden Tibara där Daakkulten har sitt centrum. Provinsen styrs med järnhand av aboratens utsända.

Städer

Det finns många städer i kejsardömet, varav flera hör till de största i världen. De kejserliga städerna är rika, myllrande platser där exotiska varor och annan lyx byter ägare. De flesta husen är flera våningar höga, varav de högsta når ett tiotal våningar, men vanligast är tre eller fyra våningar. De som har råd bygger gärna palats att bo i inne i staden och kanske ett eller två sommarslott på landsbygden. Det allmänna intrycket av en kejserlig stad är ett överflöd utan motstycke: husfasader av marmor, skogar av pelare, mängder av statyer och fontäner, slott och stora gröna parker. Det finns naturligtvis en baksida: arbetarnas bostäder. Små och trånga hus, ofta av trä, tätt packade intill varandra. De som saknar inkomst bor ännu sämre, i slumområden byggda av spillror.

Absalon: I provinsen Okrana ligger kejsardömets mest ökända stad där sedlighet och ärlighet är i allmänt förfall. Staden ligger i utkanten av kejsardömet, närmast mot Tarkas, och dit färdas endast sådana som vill fly från inkvisitionen eller lagens långa arm. Den kejserliga armén har inte någon större befästning där så Absalon ligger dåligt till. Staden kan lätt avskärmas från förstärkningar och förråd av en fiende och det finns inte heller något av större värde att försvara. I Absalon bor uppskattningsvis 14.000 invånare. Staden lyder officiellt under härskaren av Jarum, men i praktiken leds den av den ökände fältherren Rogerran Londstirm. Absalons bästa skydd är de forntida murar som omger staden. De är i princip ointagliga och i orostid så bemannas de av Londstrims närmaste legosoldater.

Agadir: I provinsen Lemira ligger Agadir med 2000 invånare. Det är en liten hamnstad som är mest känd för sitt fiske. Där tillverkas en delikatess som utgörs av en speciell sorts svärdsfisk (kallad sabelgärs av fiskarna). Denna fisk stuvas och konserveras i särskilda lerkärl som på insidan är klädda med tenn. Svårigheten med att fiska sabelgärsen ligger i artens svärdsliknande huvud, som inte bara påminner om ett svärd utan även är skarpt som om det vore slipat. Speciella nät av metallringar används ibland, men vanligast är att knivutrustade dykare ger sig i kast med fisken under vattnet. Dödligheten är mycket hög bland dessa dykare.

Amra: I de östra delarna av provinsen Lemira ligger Amra, en stad som är känd för sina bågskyttar som anses tillhöra de främsta i världen. Staden är också en viktig handelsplats för flodtrafiken längs Erannen. I Amra finns 12.000 invånare som i huvudsak bor i trä- och tegelhus. Hela staden är omgiven av en ganska låg stadsmur som på senare år förstärkts med en vallgrav och mindre torn.

Arbido: Arbido är en liten gruvstad bland de mäktiga Krolimbergen, nordost om den utslocknade jättevulkanen Jorak. Gruvstaden är synnerligen väl befäst med mur, vallgrav och en militär bemanning om 1.200 man. Den totala befolkningen i staden, inklusive militärer, är 4.000 invånare. I huvudsak bryter man järnmalm, men även silver och guld i mindre mängder. Arbido är huvudstad i provinsen Sardan, men en stor del av makten över provinsen ligger hos klosterstaden Athor.

Athor: Athor är en klosterstad i de östligaste delen av den jargiska provinsen Merun. Athor är egentligen namnet på det marmorberg uppe bland Khazimbergen där ca 2.000 munkar lever i totalt tjugo kloster. Staden är känd för sina handskrifter och konst. Inga kvinnor eller barn är tillåtna i staden. Till staden vallfärdar många troende män för att få gudens Daaks välsignelse – det är dock bara personer med de rätta pappren eller tillräckligt mycket silver i börsen som släpps in. Härskaren i Athor är abboten Darrian, en mycket renlärig man som även har stort inflytande över provinsen Sardan.

Binkh: Binkh är provinshuvudstad i Rankun och har drygt 90.000 invånare. Staden är en viktig jargisk handelsstad som är känd för sin ingenjörsskola där många arkitekter, vägbyggare, ingenjörssoldater och vetenskapsmän utbildats. Det är annars mest känt för Råttornet, ett stort befästningsverk som tillhör Daaks tjänare. Råttornet anses hemsökt av svartkonst och spöken. Detta rykte har det övergivna tornet fått sedan den förre aboraten av Tibara blev levande uppäten av råttor. Numera har Råttornet förseglats med tunga hänglås av Daaks tjänare.

Bolos: I det jargiska distriktet Daro ligger staden Bolos. Staden är en mycket viktig vägknut där en stor mängd trafik passerar. Bolos har drygt 35.000 invånare, men staden har varit betydligt större än vad den är nu. Dess läge är speciellt eftersom den ligger nedanför en mycket brant klippa. I denna klippa finns uthuggna gångar och bostäder. En annan egenhet med staden är att dess invånare är mycket fientliga till sin grannstad Variso som till allas förtret fortfarande är provinshuvudstad.

Chan: Garnisonsstaden Chan ligger i de västra delarna av Genrio och skyddar den viktiga handelsleden mellan hamnstaden Xanto och Kelamith. Krigsherren av Chan är direkt underställd kejsaren och ansvarar för alla de befästningar som finns längs handelsvägen. Själva staden Chan är en ganska liten stad som är belägen högt upp på en bergssida – staden liknar mest en mycket stor borg. Innanför stadsmurarna bor totalt 6.000 människor, varav 3.000 är soldater. I de tillhörande befästningarna bor ytterligare 1.800 invånare, de flesta soldater.

Colarkan: Den gamla staden Colarkan är provinsens Meruns största stad, med sina 30.000 invånare. Stadens närhet till Daval gör att Colarkan dras med många av huvudstadens problem. Den viktigaste näringen i staden är det väl utvecklade jordbruket i alla de byar som ligger runt staden. Colarkan är den viktigaste länken i livsmedelsförsörjningen för Daval.

Colostro: Staden är huvudstad i den jargiska koloniprovinsen med samma namn. Kolonin är belägen vid kusten söder om Momolan. I hela kolonin bor totalt 5.000 invånare. Själva staden Colostro är i huvudsak en stor handelsplats med en intilliggande fästning.

Daval: Det jargiska kejsardömets huvudstad heter Daval och är belägen mitt i kejsardömet, inte långt från floden Rher. I staden Daval lever 425.000 människor i ett ständigt myller. Kejsaren Jargus med hov bor i den förbjudna staden Rasur, en befäst stad med höga murar mitt inne i Daval. Hit har ingen oinbjuden tillträde. Endast vissa ämbetsmän, adelsmän, betrodda köpmän, kejsarens livgarde, Daaks präster, trogna tjänare och andra som har kejsarens förtroende får komma in. Det räknas som en stor ära och heder att ha bevistat Rasur. Utanför Rasur finns palats och höga hus – ibland så höga som tio våningar. Det högsta tornet, känt som kejsarens torn, är 90 meter högt. Mycket framträdande är Borobur, en tempelpyramid som ligger i stadens mitt och som sträcker sig nästan lika högt upp som kejsarens torn. Det är det främsta av Daaks tempel utanför den heliga staden Tibara och där förvaras bland annat gudens vänstra öga. Det kejserliga biblioteket ligger precis utanför den förbjudna staden, men dit har inte vem som helst tillträde. I stadens centrala delar finns också imponerande tempel, gladiatorarenor, stora handelsbyggnader och graciösa akvedukter som leder vatten från bergskedjan Mergeno i väster till staden. Floden Rher är för smutsig och innehåller för mycket slam för att det skall vara hälsosamt att ta dricksvatten därifrån. I Davals utkanter finns stora förorter där den största delen av befolkning tvingas bo i misär och fattigdom. Den enda hjälp som erbjuds är enkel mat vid Daak-templen, som det finns många av även i dessa stadsdelar. Daval räknas som en av de stora besöksplatserna, där allt finns att finna. Köpmän från när och fjärran styr sina karavaner hit. Här finns de största gladiatorarenorna, den främsta kryddmarknaden, de bästa juvelerarna, den mest exotiska maten, de skickligaste strupskärarna, de syndigaste danserskorna och det starkaste och godaste ölet. Allt har ju också en avigsida, här finns sju eller åtta tjuvgillen som ligger i ständig fejd och här finns desperata människor som ser besökare utifrån som det enklaste sättet att skaffa pengar. Det finns tusentals krogar, från högsta kvalité till fallfärdiga hålor med urusel sprit och vattnigt öl. I den förbjudna staden lever många delegater, ambassadörer och bud från världens olika länder och riken. Dessa står då under kejsarens beskydd (och övervakning) och lever på hans gästfrihet. Vissa utsända väljer dock att bo utanför den förbjudna staden, som till exempel Mûhads utsände, Arimar Khard, som lever väl beskyddad av 100 mûhadinska livvakter cirka en kilometer från den förbjudna staden i ett borgliknande palats.

Davos: I provinsen Mihrit heter huvudstaden Davos. Staden har 16.000 invånare som styrs av ett råd bestående av lärda män, exempelvis bibliotekarier, arkivatorer och censorer, som också styr provinsen Mihrit. Det betyder att 'mindre' viktiga saker som ekonomi, handel, stadsvakter med mera kommer i skymundan, istället är staden ett tumult av krogar och tavernor, privata skolor och den kejserliga kunskapsakademin samt ett hektiskt nöjesliv som lockar varje student. Om stadens lärda inte vore så pass värdefulla för kejsaren hade han låtit den kejserliga armén städa upp Davos ordentligt då staden i kejsarens ögon utgör en farlig grogrund fritt tänkande. Staden tillämpar något som kallas ostracism, vilket är en folkomröstning genom vilken en medborgare kan utvisas ur staden på tio år men med bibehållen ära och förmögenhet. Man skriver den missbehaglige personens namn på en lerskärva som sedan samlas in. Om tillräckligt många lerskärvor kommer in så utvisas personen.

Erafalan: Stad med 7.500 invånare i de östra delarna av provinsen Merun. Staden är belägen vid den högsta seglingsbara punkten på floden Erannen. Vallfärdande till Athor passerar nästan alltid förbi Erafalan och många som nekas tillträde till Athor bosätter sig temporärt i Erafalan i hopp om att bli insläppta i Athor.

Erat: Erat är huvudstad i provinsen Merun. Erat är en känd universitetsstad och den kejserliga akademin har sitt säte där. I Erat finns ett av Mundanas fåtaliga boktryckerier. Erat är en ganska stor stad med 13.000 invånare och med ett blomstrande kulturliv. Här finns utmärkta restauranger, teatrar, tavernor och krogar. Till den kejserliga akademin i Erat skickas alla unga söner i familjer som har råd att betala de höga terminsavgifterna. Det rör sig om summor som ett tjugotal bönder skulle överleva på i två eller tre år utan att lyfta ett handtag.

Falano: Den enda riktigt stora staden i det jargiska distriktet Jerome heter Falano. Staden har 1.600 invånare som i huvudsak är sysselsatta med jordbruk, boskapsskötsel och jakt. Falano är känd för sitt speciella torkade och kryddade kött. I övrigt har staden stora problem med sin närhet till vildmarken i sydväst och det händer ganska ofta att banditband och rövare från Gnar-Muur anfaller staden.

Ghalenthu: I provinsen Rankun, vid floden Kebes ligger staden Ghalenthu med dryga 8.000 invånare. Staden är helt obefäst och känd för sina många pråmar och husbåtar som ligger på den breda floden Kebes. I dessa båtar lever nästan halva Ghalenthus befolkning. Staden har en rådsförsamling som bestämmer över de vardagliga frågorna i staden men de viktiga frågorna behandlas av provinshuvudstaden Binkh.

Gnar-Muur: Sydväst om provinsen Jargien ligger tjuvstaden Gnar-Muur som är ökänd vida omkring. I Gnar-Muur samlas all världens avskum och ett flertal förbjudna gudar dyrkas öppet. Tjuvstaden är belägen vid kusten till Igonhavet och många pirater har staden som sin bas. Banditerna har delat upp staden i flera sektioner som vart och ett styrs med järnhand av ett banditband. De har byggt nya hus samt byggt till och reparerat vissa av de gamla husen med hjälp av de mängder av slavar som forslas hit. Att slaveriet är förbjudet i de flesta civiliserade rikena och det jargiska kejsardömet bryr sig ingen om i Gnar-Muur, här kan allt köpas för rätt pris. Det bor säkerligen över 2.000 invånare i staden, ungefär hälften utgörs av slavar, arbetare, barn, kvinnor och tillfälliga besökare. Resten är banditer, lönnmördare, kultister, slavhandlare, pirater och annat avskum.

Hamath: Hamath är en ganska typisk kejserlig stad i provinsen Merun. Staden har nästan 20.000 invånare. Hamath är en viktig knutpunkt för handel i kejsardömet. Speciellt känd är den gamla stenbro som finns över floden Rher någon mil uppströms. Liksom i Colarkan är jordbruket väl utvecklat och staden är en viktig försörjningskälla för storstäderna Daval och Tibara.

Henok: Staden Henok är centralort i den jargiska kolonin Henok som är belägen norr om Kamor. Staden är omgiven av en stadsmur i sten. Utanför denna finns en jordvall utrustad med



en kraftig träpalissad och utanför palissaden finns en vallgrav som ytterligare stärker försvaret av staden. Kolonin har 10.000 invånare varav en tredjedel är bosatta inom stadens murar.

Irian: Provinsen Maulios huvudstad heter Irian och är belägen uppe bland bergen. I staden bor 5.000 invånare som i huvudsak är sysselsatta med gruvdrift och boskapsuppfödning. Staden ligger ganska öde och härskaren i Irian har svårt att kontrollera hela provinsen. Genom att ha satsat nästan alla resurser på att expandera provinsen åt norr så har staden Randarro i princip brutit sig loss från Irians styre. Maulio är nu nära ett inbördeskrig och det är inte omöjligt att Randarro kommer att bli en egen provins.

Jarum: Provinshuvudstad i Okrana heter Jarum och har 8.000 invånare. Utöver dessa invånare finns ytterligare 4.000 soldater förlagda i anslutning till staden. Dessa soldater ingår i en speciell kejserlig legion vars uppgift är att skydda kejsardömet från överraskande anfall från väster. Både staden och legionens härläger är starkt befästa. I fredstid har legionen fullt upp med att hålla ordning på staden Absalon som då och då tycks försöka lämna kejsardömet. Från Jarum går en gammal akvedukt till Krolimbergen i norr, men den är sedan länge ur funktion.

Jukon: Jukon är en stor hamnstad i provinsen Lemira. Jukon är legendarisk bland sjöfarare som en vild hamnstad där en oförsiktig sjöman kan tvångsrekryteras till flottan. Till skillnad mot den lemiriska staden Lagath (som nämns senare) så är Jukon en riktig rövarhåla. Staden, som ligger i utkanten av kejsardömet, har lockat till sig många som inte stått ut med den kejserliga byråkratin och den enda ordning som råder är den som militärpolisen håller. Till skillnad från Lagath, som har ett varv att ta hand om, så är militärens ordning slapphänt. Trots laglösheten så är Jukon en viktig utbildningsplats för specialförband med särskilda elitsoldater som ska borda fiendeskepp till sjöss. Jukons invånarantal är i storleksordningen 5.000 personer.

Karpal: Hamnstad Karpal tillhör provinsen Lemira, men är belägen på ön Dram. Stadens viktigaste näring är ett utvecklat fiske och Karpal är känd för sina ihärdiga pärlfiskare. Ungefär hälften av stadens 2.000 invånare är sysselsatta med olika sorters fiske.

Kelamith: Kelamith är huvudstad i provinsen Genrio. Staden är en stor garnisonsstad och i utkanterna av Kelamith finns ett permanent arméläger. Staden utgör en stödspunkt för garnisonen i Chan. På kejsarens direkta order kontrollerar den kejserliga arméns underrättelsetjänst allt och alla. Anledningen till detta är att man har haft problem med spioner som arbetar för Mûhad. Totalt bor det ungefär 8.000 invånare i staden. Kelamith är centrum för det nordliga jordbruket och för boskapsuppfödning.

Lagath: Lagath är en stor hamnstad som är huvudstad i provinsen Lemira. I Lagath finns ett stort varv som står för byggandet av den största delen av den kejserliga flottans galärer. En mycket hård militärpolis håller ordning i staden och Lagath är därför en av de få städer som är befriad från organiserad brottslighet. Det råder en kraftig spänning mellan sjömännen som kan bli riktigt vilda när de super upp sin löning och ortsbefolkningen som är rädda om sina döttrar och vill ha kvar staden i gott skick.

Lamur: Huvudstad i det jargiska distriktet Lativa är Lamur, en stad belägen vid floden Kebes övre deltaland. I staden bor 8.000 invånare, men invånarantalet sjunker stadigt på grund av återkommande, mystiska sjukdomsepidemier. Lamur är en viktig hamn för trafik upp längs Kebes, exempelvis till Orno, Ghalenthu och Davos. I Lamurs hamn lastas mängder med gods om från havsgående fartyg till segelförsedda flodpråmar.

Megara: Megara är en stor stad i provinsen Lemira. Staden ligger på floden Lornos norra strand och är känd för sin livliga trafik. I trakterna runt Megara framställs ett mycket gott vin som säljs över hela kejsardömet och även utanför det. Vinet fraktas på speciella flodbåtar ner till hamnstaden Lagath där det lastas om till havsgående fartyg. Staden har 20.000 invånare som lever i en ganska vacker stad, i huvudsak byggd av vit kalksten. Över floden Lorno finns en lång pålbro där mycket landsvägstrafik går till Jukon och Amra.

Morus: I provinsen Lemira vid kusten när floden Rhers utlopp ligger den stora hamnstad Morus. Hamnen i Morus är kejsardömets viktigaste – här sker all omlastning från havsgående fartyg till flodbåtar på väg upp längs Rher, exempelvis till Daval. Morus är en handelsstad som tar emot många köpmän från exotiska länder. Nästan alla varor går att köpa och sälja i staden. I hamnen ligger stora handelsskepp från Consaber, smäckra handelsfartyg från Melorion, vackra segelfartyg från Momolan och till och med tirakiska handelsfartyg från Takalorr. Morus har 48.000 invånare.

Nizam: Nizam är en stad belägen uppe bland Krolimbergen i provinsen Sardan. Utanför staden Nizam ligger ett sanatorium, Jarhos vila, som tar emot patienter med okända sjukdomar. Det kostar dock en ansenlig summa kejserliga guldmynt att bli behandlad, men fattiga vars åkommor väcker läkarnas fascination kan behandlas gratis. Detta är något som är allmänt känt och från kejsardömets alla hörn kommer svårt sjuka dragandes för att få ett hopp om bot. Nizam svämmas mer eller mindre över

av alla de sjuka som inte släpps in och vid mer än ett tillfälle har mindre epidemier spridit sig i staden. Det bör tilläggas att Nizam inte har särskilt många fasta stadsbor. De som pertmanent bor i staden utgör omkring 500 stycken individer.

Orno: Orno är den äldsta staden i hela kejsardömet och dessutom provinshuvudstad i den kejserliga provinsen Jargien. Orno är belägen i distriktet Liboria vid floden Kebes östra strand. Staden var en gång en mycket viktig handelsplats men dess storslagenhet håller på att gå förlorad. Det finns många vackra och imponerande byggnader i staden – mest känd är Jargiens portal, en stor triumfbåge som restes för att fira en seger i Jargiens äldre historia. Numera bor 15.000 invånare i staden.

Oroth: Oroth är huvudstad i den jargiska kolonin Lomar. Eftersom Lomar räknas som provins så är Oroth också provinshuvudstad – även om det är den minsta provinshuvudstaden i hela kejsardömet – bara 900 personer bor i Oroth. Utanför Oroth finns ett tiotal byar och arbetsläger. Marken är mycket bördig och man förädlar de delikatesser som odlas i kolonin. Under de senaste åren har de ämbetsmän kejsardömet skickat ut inte återvänt, ej heller de skepp som fraktade dem, besättning och marinsoldater.

Pelm: Pelm är hamnstad på fängelseön Raal. Pelm är också huvudstad i provinsen Berenholt. I staden finns speciellt lyckligt lottade fångar – de som har råd att betala för god behandling och bättre levnadsförhållanden. Staden är ett oerhört hett och fuktigt ställe som är omgivet av djungel och drabbat av insekter och sjukdomar. I staden bor 5.000 personer, varav 4.000 är fångar.

Pelu-ka Omo: I det jargiska distriktet Keraat ligger den gamla staden Pelu-ka Omo. Staden var förr i tiden en viktig handelshamn, men efter att Morus tagit över nästan all handel så har staden förfallit och består nuförtiden i huvudsak av ruiner. Trots stadens skick så är den fortfarande distriktshuvudstad, men planer finns att låta distriktet inlemmas i Lativa. Invånarantalet är uppskattningsvis 2.000.

Quarran: Quarran är med jargiska mått mätt en relativt liten stad, belägen i de västra delarna av provinsen Sardan. I staden bor 2.000 invånare som sysslar med gruvdrift och handel med vildlandet Kamor.

Ralborion: Ralborion är belägen i de norra delarna av provinsen Merun. Staden ligger på den översta seglingsbara delen av floden Rher. I princip all handel från provinsen Maulio passerar via Ralborion, vilket gör att de flesta av stadens 8.000 invånare livnär sig på handel och till denna verksamhet knutna aktiviteter.

Randarro: Randarro är en stad i de västra delarna av Maulio som har 3.000 invånare. Staden är mest känd för sin uppfödning av fullblodshästar, men den största inkomstkällan är boskapsuppfödning. Många krafter i Randarro vill bryta sig ur provinsen Maulio och det förhatliga styret från Irian. Sedan Irian satsat stora delar av sina militära resurser på att expandera provinsen åt norr så har ledarna i Randarro sett sin möjlighet att bryta sig fria.

Sabesta: Sabesta är belägen i det jargiska distriktet Charino. Staden är huvudstad i distriktet och har en befolkning på i runda tal 8.000 invånare. Det som utmärker staden är att många byggnader och torn är täckta av lökkupoler. Av tradition besöker kejsaren Sabesta varje år för att tala till folket. Vid dessa tillfällen utses de ämbetsmän som är nya i kejsardömets tjänst och dessutom döms ett stort antal felande ämbetsmän till olika straff – inte sällan dödstraff.

Salan: Salan är huvudstaden i det jargiska distriktet med samma namn. I Salan bor 12.000 invånare. I staden finns ett berömt orakel som tusentals människor årligen vallfärdar till för att rådfråga. Oraklet håller till i ett av Daak helgat tempel och det är också Daak-prästerna som tar hand om alla de inkomster som oraklet bringar in.

Sor: Sor är en liten stad i de sydöstra delarna av Maulio. Inom stadens ganska klena befästningsverk bor 1.200 invånare. Sor är mest känd för sina grisfarmar och 'grisodling' är också stadens viktigaste inkomstkälla. Det kanske mest karaktäristiska för staden är den stank som sprider sig från grisgårdarna. Det är vanligt i nästan hela kejsardömet att berätta nedlåtande skämthistorier och invånarna i staden. Staden är dock vida berömd för sin saltade skinka – den så kallade Sorskinkan.

Szal Dorian: Szal Dorian är en före detta cirefalisk handelskoloni som för länge sedan erövrats av det jargiska kejsardömet. Staden är belägen i distriktet Salan och lyder direkt under härskaren i staden Salan. Szal Dorian är fortfarande en viktig hamnstad för handel, men har de sista decennierna haft stora problem med piratflottor och kapare från Melorion och Takalorr. I staden bor 7.500 invånare, av tradition är många av dessa invånare cirefalier. Cirefalierna driver en framgångsrik bankverksamhet i staden och har lyckats etablera filialer i flera andra jargiska städer.

Taman Har: Taman Har är huvudstaden i det jargiska distriktet Rono. Staden har bara 2.000 invånare och är känd för sina spelhålor och horhus. Förutom uppfödning av boskap har varken staden eller distriktet mycket mer att erbjuda.

Thara-Tiannon: Liten handelsstad i de norra delarna av provinsen Maulio. Staden har 5.000 invånare. Thara-Tiannon är känd för sina garverier och sin tygtillverkning. I staden tillverkas också dyrbara textilfärger som är uppskattade i hela kejsardömet. Speciellt känd är den jargiska purpurfärgen som bara kejsaren får använda.

Tibara: Den heliga staden. Tibara och dess närmaste omgivning utgör en egen provins. Tibara är Daakkultens heligaste plats. Här har Daak själv varit, liksom nästan alla martyrer, helgon och heliga män. Staden är stängd för alla som inte är renade i Daaks namn eller inbjudna av den högste utvalde aboraten. Tibara ligger på den heliga kullen Tabera där nästan alla riddare av Lejonorden blev slaktade av hedniska krigare från det förhatliga Mûhad innan förstärkning anlände och räddade staden. Tibara är liksom Daval en jättelik stad med 180.000 invånare som styrs av Aboraten som högste ledare. De gigantiska murarna runt Tibara omsluter tusentals hus, torn, palats och tempel. Byggnaderna är resta med vitkalkad sten och utsmyckade med skulpturer av helgon, martyrer, demoner och drakar. Överallt sträcker sig höga, vita stentorn tjugotals meter upp i luften och de bär upp enorma klockor av koppar. Daaks klockor är alla olika till utseende, klingar olika och har skilda syften. Några klockor ringer till gudstjänst och bön, andra till krig, några kallar till blodsrening eller solförmörkelse. Klockringarna är ett sällskap i Tibara som har synnerligen gott anseende. De utgörs av mycket lämpade män och kvinnor som dels har visat sin sanna tro på Daak, dels är skickliga i krigskonst. Det

sistnämnda är viktigt vid händelse av krig, om Tibara blir anfallet, ty då är det bara klockringarna som står mellan seger och domedag. De har mycket att säga till om men lyssnar sällan på vad andra har att säga – vilket i och för sig inte behöver tyda på högmod utan snarare dövhet. Flera gånger under dagen, och några gånger under natten, hålls olika mässor. Vissa mässor är stora tillställningar där pilgrimer och besökare tillåts närvara, andra är förbjudna för alla utom aboraten själv. Nästan alla mässor hålls i de många tempelbyggnaderna, och den heliga skriften sjungs ofta av stora körer eller en sångarmunk med vacker klar stämma. Utöver präster, ringare, munkar och nunnor så finns det naturligtvis mängder med hantverksverkstäder, bagerier, värdshus, horhus och marknadsplatser i Tibara.

Togon: Togon är huvudstad i den jargiska kolonin Lothian. Staden är bara hundra år gammal och det råder fortfarande en viss pionjäranda bland stadens 800 invånare. Som skydd har man grävt en vallgrav och satt upp en träpalissad runt sin stad.

Urath: I provinsen Rankun ligger staden Urath som är känd för sin sjukdomsbotande hälsobrunn. Där har självaste kejsaren en gång varit för att dricka brunn, och där kan rika patienter vila upp sig mot betalning. Staden har en rådsförsamling som bestämmer över de vardagliga frågorna. Samtliga 3.000 invånare i staden har rätt att rösta på sin rådsmedlem. De viktiga frågorna behandlas dock i provinshuvudstaden Binkh.

Variso: Variso är huvudstad i det jargiska distriktet Daro. Staden har drygt 5.000 invånare. Landsbygden runt Variso består av ett mycket stort antal byar som producerar stora mängder jordbruksvaror, främst vete, potatis och majs. Grannstaden Bolos är en nagel i ögat på härskaren i Variso eftersom invånarna i Bolos är fientligt inställda till allt och alla som kommer från Variso.

Xanto: Kejsardömets enda hamnstad i Blå havet heter Xanto och är belägen i de östra delarna av Genrio. Det är en mycket viktig hamnstad och skyddas av en förstärkt kejserlig legion på 5.000 man. Utöver dessa soldater bor det 3.000 civila personer i staden som ägnar sig åt handel, hantverk och andra sysslor som är nödvändiga för att en stad skall fungera. Xanto är byggd på en ö i flodens delta. De omgivande träskmarkerna gör staden svårintaglig, men samtidigt drabbad av insekter.

Språk

Kejserlig jargiska är ett språk som knappast används av andra än ädlingar, höga präster, byråkrater och lärda. Det förekommer oftast i lagtext och akademiska skrifter. Vid det kejserliga hovet är det påbjudet att tala kejserlig jargiska, varför nästan alla adelsmän kan språket. Bryter man mot detta kejserliga påbud riskerar man halshuggning eller lemlästning. Utländska diplomater, budbärare och andra som inte behärskar den kejserliga jargiskan håller sig därför alltid tysta eller använder tolkar.

Lägre jargiska är det språk som talas av alla som lever i det Jargiska kejsardömet och även många utanför kejsardömets gränser har åtminstone lite kunskaper i det. Lägre jargiska är ett talspråk, ofta fyllt av slang och vulgära uttryck. Det finns en mängd olika dialekter som är påverkade av lokala ord, främmande ord och facktermer. En underavdelning av lägre jargiska är den vulgära jargiskan som nästan enbart består av slangord och svordomar. Det är mycket populärt bland de lägre samhällsskikten, speciellt kriminella.

Samhälle

Kejsardömet är strikt reglerat i en uppsjö av regelverk och förordningar där kejsaren tronar högst upp och har allsmäktig kraft att besluta vad som helst om vad som helst. Det finns en slags feodal ordning där kejsaren tvingar alla ädlingar att svära trohet och lojalitet mot honom och kejsardömet. Kejsaren svär själv ingen ed. Den feodala ordningen har kejsaren som högsta makt och under kejsaren finns ingen, och sedan kommer ingen, och först efter det kommer kejsarens släktingar och betrodda ädlingar. Det finns flera olika adelssläkten men det är kejsarens eget blod som hålls som finast. Det är den högste aboraten som kröner kejsaren. Det har hänt att kejsaren och aboraten legat i ett inofficiellt krig med varandra.

Kejsaren styr riket. Detta sker i praktiken genom att kejsaren utfärdar lagar, ett arbete alltför omfattande och utråkande för honom. Istället tolkas allt som kejsaren säger, antyder och gestikulerar av lärda män och skrivs ned i tjocka böcker. Ett lagråd finner sedan nya lagar och utfärdar dessa. Det kejserliga lagrådet är ett råd som utgörs av de tretton mest kompetenta domarna, så kallade Praetorer, i riket. Kejsar Jargus lägger sig inte särskilt mycket i vad lagrådet sysslar med, vilket fått till följd att många nya lagar har tillkommit. Lagrådet har på så sätt tillskansat sig mycket makt, vilket retar både Daaks tjänare och adeln. Praetorerna har stärkt sin makt ytterligare på senare år.

Det är inte bara kejsaren och lagrådet som stiftar lagar, utan även städer, de styrande över en provins, gillen och föreningar kan ha egna lagar. Men finns det en lag som anses vara viktigare (till exempel kejsarens lag) så räknas den framför alla andra lagar. Det finns ingen demokrati i det jargiska samhället i den meningen att alla har rösträtt eller liknande, utan den enskilde är utlämnad till byråkrati och lagar. Den enda demokrati som spelar in är när bönderna gör uppror och tvingar de styrande till skattelättnader.

Det finns byråkrati för allt. Då kejsardömet är gammalt och har fungerat på samma sätt under många hundra år är det oundvikligt att problem uppstår. Dessa problem löses 'naturligtvis' enklast genom att en stor mängd ämbetsmän detaljstyr kejsardömet. Byråkrater utgör ingen enskild yrkesgrupp utan omfattas av flera olika grupper. Det finns lagmän, domare, advokater, köpmän, skrån, gillen, olika råd, provinsstyrelser och kejsarens hov. Byråkraterna är många, privilegierade och i vissa fall mycket nitiska. Allt finns reglerat på ett eller annat sätt och det finns flera olika sätt att tolka reglerna. Enklaste sättet att klara sig genom allt pappersarbete, speciellt om man inte kan läsa eller skriva, är att muta de ofta dåligt betalda lägre ämbetsmännen.

Samhället delas in i olika klasser: Medborgarna, Prästerskapet, Fria män och Slavarna. Medborgarna har speciella rättigheter, exempelvis har alla medborgare rätt till gratis bröd, inträde till offentliga hästkapplöpningar och gladiatorspel. Prästerskapet utgör en egen klass som alla medborgare och fria män kan bli upptagna i. Så länge man tillhör prästerskapet har man samma rättigheter som medborgarna, med den stora skillnaden att rättigheterna bara gäller individen, inte hela familjen. De fria männen utgör den största delen av det jargiska samhället. Fria män kan genom att tjänstegöra åtta år som legionär få medborgarskap. Slavarna är även de mångtaliga. Även de har möjlighet att bli fria män genom att antingen köpa sin frihet eller bli frigivna av sina ägare. Gladiatorerna är oftast slavar. Genom att överleva fyra år som gladiator får blir man medborgare.

Korruption

Det är vida känt i hela Mundana att det jargiska kejsardömet är genomsyrat av korruption på alla plan i samhället, men speciellt inom byråkratin, handelsnäringen och jordbruket. Det jargiska kejsardömet är egentligen inget feodalt rike, men i praktiken fungerar det som ett sådant genom den utbredda korruptionen i samhället. Så här fungerar det:

Att vara makthavare eller besitta en tjänstemannapost är i många fall mycket lönsamt eftersom det finns goda möjligheter att ta emot mutor för att utföra sina tjänster.

Alla poster inom byråkratin är visserligen avlönade, men i förhållande till de mutor som betalas så utgör avlöningen bara en bråkdel av de inkomster en maktahavare eller tjänstman bringar in. För en guvenör så kan lönen kanske vara 10.000 denarer om året, medan mutor kan komma upp i flera miljoner denarer.

Kejsaren utser officiellt alla tjänstemän och makthavare, men i praktiken krävs det stor mutor till den direkt överordnade makthavaren för att få den önskade befattningen i byråkratin. Vanligen måste man betala en engångssumma som motsvarar kanske två eller tre årsintäkter av de mutor som den önskade befattningen inbringar. När man väl tillträtt den nya befattningen gäller det naturligtvis att så snabbt som möjligt få tillbaka de pengar man investerat genom att ta in mutor själv (kanske för att tillsätta eller behålla nya underordnade). På detta sätt upprättshålls den vitt utbredda korruptionen i det jargiska kejsardömet.

Det gäller naturligt inte att missköta sin post. Detta kan leda till att man blir avsatt – och därvid en stor förlust av investerade pengar. Om man verkligen missköter sig så kan man dessutom kastas i fängelse eller avrättas. Då gäller det att ha bra kontakter genom högt uppsatta släktingar eller att kunna muta rätt personer inom byråkratin.

Titlar och ämbeten

Arkitektor: Övervakar allmänna byggnader, avloppssystem, akvedukter, gator och handeln på de offentliga marknadsplatserna. Arkitektorerna planlägger också gladiatorspel och hästkapplöpningar, och är därför populära bland befolkningen.

Arkivator: En kejserlig ämbetsman som handhar alla akter och skrifter och ser till att dessa arkiveras på rätt plats. Det finns en arkivator i varje stad.

Cavalles: De lägsta, men vanligaste adelstiteln är Cavalles. Motsvaras av riddare i andra länder. Tilldelas ofta militärer.

Censor: En kejserlig ämbetsman som kontrollerar alla böcker, handlingar och andra texter. Censorerna äger tillgång till det kejserliga arkivet och alla andra arkiv.

Consilator: En av de två högt uppsatta kejserliga rådgivarna som sköter den löpande verksamheten. Consilatorerna har vetorätt mot varandras beslut och måste därför vara ense.

Dux: En adelstitel som motsvarar hertig. Har dock inte nödvändigtvis någon koppling till ett ämbete, men ges ofta till guvenörer och prefektorer.

Exaktor: Kejserlig skattindrivare eller fogde.

Faktorator: Övervakar ekonomin i kejsardömet. Finns för närvarande sju stycken. Ansvarar för det kejserliga skattindrivningen och finansieringen av provinsens byråkrati och legion.

Guvenörer: En guvenör har ansvaret för ett av de många distrikt som varje provins är uppdelad i. Får ofta titeln Dux.

Informatorerna: Utgör kejsarens röst till folket. Det är de som förtäljer vad som händer, deklamerar kejsarens vilja, informerar om nya skatter. Det finns många hundra informatorer.

Jordanes: En titel som ägs av jargiska godsherrar. Jordanes är en av de finaste titlar en vanlig medborgare kan tänkas få.

Konsultator: En advokat eller jurist.

Kunskaparna: Kejsarens egna spioner. De är ytterst duktiga på att göra det de gör. Vem som är kunskapare vet endast kejsaren och kunskaparen själv.

Laudates: Adelstiteln laudates är som regel inte förknippad med något speciellt ämbete, det ses mer som en hederstitel. Under laudates i rang finns Jordanes.

Legator: En kejserlig diplomat. Har en eller flera mediatorer i sin tjänst.

Mediator: En kejserlig medlare.

Mercator: Kejserlig handelsman som bedriver handel med främmande länder.

Navator: En sjökapten som för befäl över ett fartyg.

Observator: En speciell övervakare som skickas runt i den jargiska byråkratin för att se till att systemet inte blir varken förslappat eller alltför strängt.

Praetor: En av de tretton medlemmarna i lagrådet.

Prefektor: Borgmästare för en jargisk stad. Får ofta titeln Dux.

Princep: En adelstitel som följer med ämbetet som provinshärskare. Vissa av princepernas ämbeten är ärftliga, men detta gäller bara de mest betydelsefulla släkterna.

Prosektor: Inom den kejserliga underrättelsetjänsten är det en titel för en agent operativ på fältet, med tillåtelse att döda.

Protektor: En officiell beskyddare av något som kejsaren vill värna om – ibland kan en ung dam behöva skyddas, en speciell plats vaktas, ett område bevakas, eller en by behöva styras med sträng och fast hand.

Registrator: Är en kejserlig ämbetsman som utfärdar tillstånd, licenser, tar emot betalning för böter, ger upplysningar, samlar information, förhör främlingar och så vidare. Varje större by har minst en.

Scribator: En lägre tjänsteman eller skrivare.

Mat från det jargiska kejsardömet

Olika provinser har olika mattraditioner som går tillbaka till tiden då dessa var självständiga länder. I många större städer har dock matkulturen blandats. I nordöst är specialiteten stekt kött. I de södra provinserna äter man huvudsakligen fisk som kommer både från havet och från de stora floderna. I övrigt är grytor, gröt och brödrätter vanliga i olika delar av landet. Man äter mycket oliver och olivolja.

I de stora städerna serveras mat vid gatorna. Det är ofta frågan om lättäten mat som tunt bröd som bakats i ugn tillsammans med oliver, svamp och skivat kött.

Utmärkande för maten i det jargiska kejsardömet är den jästa fisksåsen (garum) som man har till många maträtter. Jäst eller inlagd fisk är också populärt, liksom torkad fisk. Bland de rika är odlad muräna den mest ansedda maten. I Daval finns den mest exotiska maten. Bland de fattiga är gröt, bröd och grynrätter vanliga. Till de fattiga erbjuds denna typ av enkel mat gratis vid Daak-templen.

Alion: Den absolut vanligaste maten bland vanliga människor är en gröt som lagas på vete, havre, olivolja, vitlök och vitt vin. Till gröten serveras garum och tunnbröd bakat på vete.

Caron: Glödgat vin som tillverkas genom att koka vin, torkade druvor och mandel.

Elixa: Kokt kött som serveras med en sås tillagad av honung, vinäger, olivolja. Såsen reds med mjöl varpå man lägger i köttet och låter det koka ett tag.

Fabacia: Gröna bönor och purjolök som kokas i garum och kryddas med koriander, kummin och peppar.

Fronto: Stekt kyckling med garum, olivolja, dill, purjolök och koriander som ugnsbakas och serveras med peppar.

Garum: En jäst fisksås som tillagas genom att blanda hackad orensad fisk, rikligt med salt, lök och kryddor. Såsen får därefter jäsa i två månader. Garum används som sås och i många andra recept.

Gustum: En förrätt som består av kokta aprikoser, vitt vin, honung, garum, mynta, vinäger och peppar.

Marinum: Torkad och blötlagd fisk kokas ihop med köttbuljong, vitt vin, olivolja, basilika, koriander, lök och purjolök. Blandingen reds med mjöl så att den blir tjockare. Serveras täckt med garum och rikligt med peppar.

Piros: En efterrättssufflé från Merun som innehåller päron, ägg, honung, kummin och en lite garum. På sufflen strös hackade nötter och peppar.

Piscipatina: En fisksufflé som består av orensad småfisk, ägg, russin, peppar, oregano, lök och garum.

Sarda: En rätt från Lemira. Består av kokt tunna-fisk, som blandas med dadlar, honung, vin, vinäger, olivolja. Serveras i en skål med kokt ägg och basilika.

Sfongia: Ett slags pannkakor som lagas med ägg, mjölk, mjöl, olivolja, honung och peppar.

Vitellina: Stekt kött som serveras med en sås tillagad med russin, vin, vinäger, honung, olivolja, garum, peppar och kummin.

Mäktiga släkter

Salvianis: Kejsarens egen släkt är naturligtvis den mäktigaste släkten i kejsardömet. Många av kejsarens släktigar har högt uppsatta ämbeten inom administrationen.

Randarian: Släkten Randarian är den mest framstående i Daval, det jargiska kejsardömets huvudstad, dock med undantag av kejsaren och hans egen släkt. Randarian har i flera generationer varit kejsartrogna tjänare som innehaft princepens ärofyllda ämbete i den åtråvärda provinsen som utgör kejsardömets hjärta. Randarian är kända för att vara hårda och grymma, men rättvisa och rättrogna.

Ducas: Ducas har längre än någon annan släkt i det jargiska kejsardömet haft den prestigefyllda titeln princep, och detta i Merun, Davals östra grannprovins och tillika den största av kejsardömets provinser. Ducas är också ägare av boktryckeriet i Erat. En mycket förmögen släkt som kejsaren helt enkelt inte har råd att stöta sig med.

Papas: Papas är en relativt sett fattig släkt, dock med en uppåtgående ekonomi tack vare lyckosamma investeringar. De har länge haft ett flertal titlar som dux och laudates, men det är först helt nyligen som en medlem blev princep över Lopnor.

Quintillis: Quintillis har ett flertal handelsfartyg i sin ägo, men hjälp av vilka de under den senaste generationen snabbt avancerat till att bli en av de tiotalet mest inflytelserika adelsätter i det jargiska imperiet. Släkten innehar många viktiga ämbeten och skyr inga medel för att tillskansa sig mer makt. När Papas lade beslag på titeln princep i provinsen Lopnor, väcktes ont blod hos Quintillis, helt enkelt därför att de halvt om halvt blivit lovade att tillträda posten.

Adelstitlar

Inom det jargiska kejsardömet finns en gammal adel utan direkt makt kopplad till titeln. Makten följer istället ämbetet och inte ärvda titlar. Många höga ämbetsmän tilldelas dessutom adliga titlar som motsvarar deras ställning i samhället. Speciellt i de stora städerna finns en hel del adelsmän utan vare sig land eller höga befattningar.

Överst i rang finns emperatorn, det vill säga kejsaren. Under sig har han i första hand sina egna släktingar med diverse specialtitlar, blod är ju som bekant tjockare än vatten. Sedan följer ett strikt system av olika adelstitlar, med princep närmast under kejsaren. Det finns totalt 18 princeper, som alla är härskare över var sin provins. Vissa av princepernas ämbeten är ärftliga, men detta gäller bara de allra rikaste och mest betydelsefulla släkterna. I övriga provinser utser emperatorn en ny lämplig princep (i praktiken blir det den som betalar bäst för ämbetet). En princep sitter på livstid, men kan avsättas av kejsaren om denne finner det för gott. Under sig har princepen som regel ett antal adelsmän med titeln dux. Dessa har nödvändigtvis ingen direkt kopling till ett ämbete, men titeln ges dock ofta till guvenörer och prefektorer. Adelstiteln laudates är som regel inte förknippad med något speciellt ämbete, det ses mer som en hederstitel. Under laudates i rang finns Jordanes. Till skillnad från laudates är dessa nästan alltid godherrar. Jordanes är en av de finaste titlar en vanlig medborgare kan tänkas få. De lägsta, men vanligaste, adelstiteln är Cavalles som motsvaras av riddare i andra länder.

Vanliga namn

Jargiska namn har en klang som jämfört med andra världars språk skulle kunna betraktas som romersk eller grekisk. Det är vanligt att man lägger till sin hemort eller sitt yrke efter namnet, till exempel Aridos av Tibara eller Antonius Kock.

Mansnamn: Adridos, Amolius, Andros, Arcadius, Balduinos, Belicius, Boethius, Caros, Cornelius, Damillius, Derados, Elius, Eppius, Falx, Felix, Galin, Hiberos, Ignitius, Ilius, Jahanet, Justian, Leon, Marcos, Marius, Nadian, Niven, Pompius, Preatros, Quentin, Qulimos, Ravius, Sarrius, Servilius, Servos, Tatian, Ulixes, Uthos, Vincerius, Xandros, Yopatros, Zenos.

Kvinnonamn: Amonia, Arcadia, Avolona, Belicia, Boethia, Cara, Cornelia, Decima, Elia, Felicie, Hibera, Ilia, Ione, Jarime, Josa, Julia, Kera, Lea, Maia, Maria, Nadia, Nivea, Organa, Petra, Qulima, Rafama, Ravia, Selina, Serva, Servilia, Tassentia, Tatia, Tibera, Utha, Valentina, Valeria, Vibia, Vinceria, Vitalia, Xandra, Xena, Yrgama, Zena, Zavia.

Typiska karaktärsdrag

Generellt sett är jargierna ett plikttroget folk som är oerhört noga med att göra saker på rätt sätt. Det faktum att andra kulturer ser jargierna som väldigt försiktiga, bottnar i att nästan allt i kejsardömet är reglerat i lag. Dessutom både för- och påbjuder Daaks heliga skrifter en mängd olika handlingar.

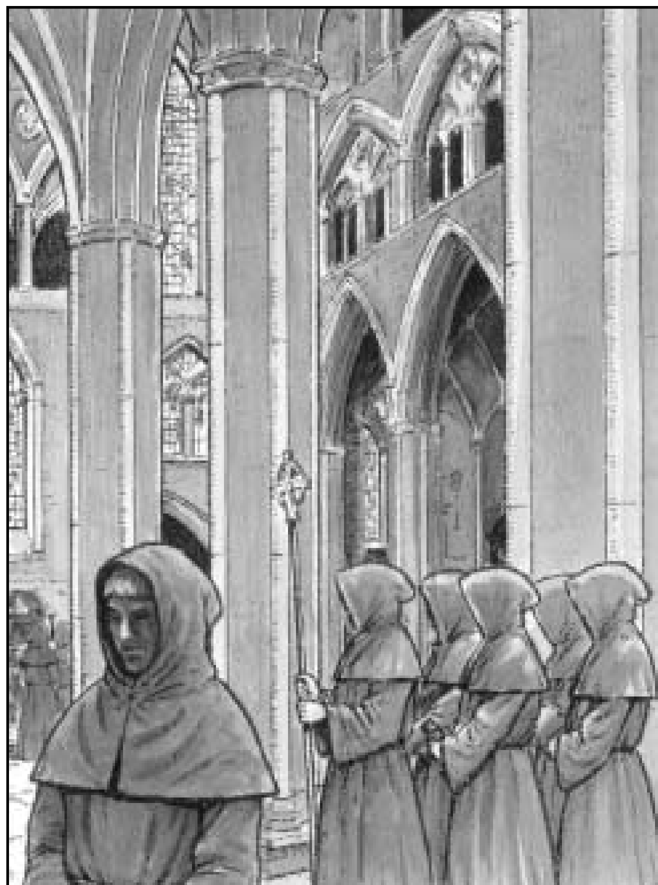
Religion

Den förhärskande religionen utgörs av dyrkan av den allsmäktige guden Daak. Ingen säger öppet att han inte dyrkar Daak, men det är en påtvingad religion för många. När kejsardömet expanderade fick folket i de erövrade länderna valet mellan att konvertera till Daaktron eller bli brutalt nedjagade av häxjägare och Daaks tempelriddare. De gudar som dyrkades öppet tidigare har blivit gömda gudar, ej bortglömda utan helgade i tysthet.

Många riter lever kvar liksom rester av de gamla prästerskapen. För att underlätta Daaks intåg tog Daaks tjänare ofta över de hedniska riterna, deras tidigare hjältar och gudar och gjorde dem till Daaks hjältar och helgon eller fiender. Tidigare hedniska fester har blivit minnesdagar för Daaks helgon. I städerna är dyrkan av Daak inget konstigt, men i mera isolerade delar av provinserna lever de gamla gudarna kvar. Detta ser naturligtvis inkvisitionen mycket hårt på och det organiseras ständigt väpnade missioner för att omvända dessa sista rester. En viss 'tvivlande' syn på Daak kan accepteras men aldrig en total förnekelse.

En länge pågående schism inom Daak-kyrkan är den mellan bildstormare och bilddyrkare. Bildstormarna anser att det är blasfemi att avbilda människor eftersom människorna är en avbild av Daak. Bildstormarna (eller ikonklasterna som de också kallas) har som vana att bränna porträtt och slå huvudet av statyer. Aboraten i Tibara har sällan gått in och tagit ställning för någon av sidorna i denna schism.

Den sabriska kyrkan i Consaber dyrkar också Daak och officiellt sätt så är aboraten i Tibara även överhuvud för den sabriska kyrkan. I praktiken så har dock aboraten haft något som helst att säga till om i Consaber de senaste hundra åren.



Krigsmakt

Kejsardömet håller en av Mundanas större krigshärar. Den klarar av att invadera och hålla vilket rike som helst, men kejsardömet håller sakta på att falla sönder inifrån och hålls enbart ihop av sina arméer och den jargiska byråkratin. Armén består till största delen av yrkessoldater – frivilliga eller ibland tvångsrekryterade – som är både bra utrustade och förhållandevis vältränade. Armén är stor, men den saknar vissa element – bland annat är kavalleriet ytterst sparsamt och flottan nästan icke-existerande. Legionernas nuvarande uppgifter är snarare att agera ordningsmakt och kväsa uppror än att utföra 'riktiga' militära operationer, vilket har gjort att missnöjet inom armén är tämligen stort.

De kejserliga arméenheterna är organiserade antingen i legioner på 4.000 man eller garnisoner med varierande storlek. Soldaterna är väl utrustade, mycket vältränade och hårt disciplinerade. Ett vanligt straff då legionen inte uppfyllt sina uppgifter är så kallad 'decimering' – ett straff som går ut på att man avrättar var tionde soldat.

Den kejserliga flottan består huvudsakligen av galärer som kan seglas eller ros. Galärerna är bäst lämpade att använda i kustvatten och inte alls avsedda att segla över öppna hav. Utöver galärerna är den kejserliga flottan också utrustad med segelfartyg avsedda att förflytta trupper med.

Handel

Kejsardömet idkar handel till största delen inom riket. För handel mellan olika provinser finns olika skatter och tullar. Dessa pålagor slipper dock vissa, av kejsaren utvalda, köpmän. Detta väcker avundsjuka bland de vanliga handelsmännen. Från

utlandet importeras endast lyxvaror av allehanda slag. Det är den dekadenta överklassen som ständigt kräver nya sensationer. Kejsardömet exporterar inte så mycket förutom spannmål, järn som bryts i Krolimbergen, hantverksprodukter samt vin. Ej heller att förglömma är Daaks tjänares ständiga missionerande bland vildar och oupplysta hedningar.

Kejsardömet har högt utvecklade kommunikationer, det finns ständigt beredda vagnar och bud att anlita för att frakta passagerare eller meddelanden. Längs floderna råder en ivrig transport av varor och folk, och vid de smalare passagerna uppstår lätt en blockerande trängsel bland de många båtarna. Kejserliga väktare vakar över ordningen, både till flods och längs vägarna. Vägarna är samtliga i mycket gott skick och de underhålls ständigt av de mindre lyckligt lottade bland medborgarna.

Myntsystem

Det vanligaste myntet i kejsardömet är ett silvermynt som kallas 'denar'. Den jargiska denaren är ett litet silvermynt innehållande ungefär 1,9 gram silver uppblandad med mindre ädla metaller, så att de normala silvermynten varierar mellan en halv och en tum i diameter, beroende på silvrets renhet. Denaren förkortas 'd' i Jargien. Beroende på sitt stabila värde så är den jargiska denaren accepterad på de flesta ställen i Mundana – skulle det vara några problem så kan ju mynten alltid smältas ned och nya präglas. Utöver denaren finns det ett antal andra mynt. Det vanligaste är det lilla guldmyntet 'solida' som är värt 20 denarer. Även kopparmyntet 'cupra' är mycket vanligt. Det går tio cupra på en denar. Ett betydligt ovanligare mynt är 'guldlibran' som är värt 240 denarer, dvs ett silverpund.

Sedlar är tämligen sällsynta, men kejsaren har gett ut några hundra sedlar som bär hans graverade porträtt och är egenhändigt signerade av honom. Dessutom är sedlarna välsignade av kejsarens personlige präst. Kejsaren garanterar dessa sedlar ett värde av 100.000 kejserliga guldsolidor – varje sedel är alltså värd otroliga 24 miljoner denarer.

Tideräkning & kalender

Tideräkningen i kejsardömet utgår från reningen, år noll. Detta år markerar en mycket dramatisk tid i kejsardömets historia, en tid av blodiga utrensningar och inbördeskrig där religiösa fraktioner stod mot varandra. Efter ett tiotal år av strider stod Daaks krigarpräster som segrare och det blev förbjudet att dyrka andra gudar. För Daaks dyrkare framstår reningen som bortvättning av smuts, för de med andra trosbekännelser var reningen ett blodbad. Reningen varade som intensivast under de närmaste decennierna, men pågår fortfarande. Det aktuella året som beskrivs i denna bok är år 2967 e.D. (efter Daak). Exakt vilket år som är år noll tvistar de lärde fortfarande om, men år 1893 e.D. fastslog den dåvarande aboraten vilket år som skall anses som år noll.

I det jargiska kejsardömet används speciella kyrkliga namn på de tolv månaderna, dessa är: primal, sekanda, tretoria, kuadra, pentanda, hexaria, sebaria, oktanda, novanda, dekanda, udekanda och dodekanda. Även veckodagarna har kyrkliga namn, enligt följande: helenio, selenio, nekrio, astrio, jargio, bio och sabatio.

Alla dagar är heliga i Daaks ögon men det är oundvikligen så att alla inte är lika uppmärksammade eller hedrade. De viktigaste datumen som den troende bonden eller borgaren kommer ihåg är Alla själars dag, Förkunnaren Milargoks hädanfärd och martyrskap, De dödas natt, Jordesoldatens förkunnelse samt kejsar Jargus och den högste aboratens födelsedagar. Den heligaste dagen på året är Ljusbärarens ankomst. För en präst i Daaks tjänst är det betydligt krångligare än så, varje dag har sitt helgon och sin speciella betydelse och detta ändras år från år. De heliga dagarna skiftar dessutom från landsända till landsända.

Intressanta personer

Kejsar Jargus: Kejsaren är en mycket gammal man som suttit vid makten så länge att man är tämligen säker på att allt inte är riktigt normalt med honom; hans tid som kejsare uppgår nu till 131 år, ett högst märkligt faktum. Om man därtill tar i beaktningen att han knappast var ung då han kröntes, så blir saken än märkligare. Under sin tid som regent har Jargus gjort sig känd som en ambitiös och kompetent härskare, med ett stundvis våldsamt humör som ofta tillskrevs hans frustration över sin klena hälsa. Han har många gånger uppvisat sin förmåga att vara hänsynslös när så krävs, men verkar på det stora hela bry sig om sitt folk och verka för att alla ska ha det bra. Interna problem och stridigheter i riket har hindrat honom från att erövra nya områden, så som var brukligt bland hans företrädare, istället har han fått kämpa för att hålla ihop rikets många provinser. Något som han hittills lyckats med genom en slug blandning av diplomati, militärt våld och en del ljusskygga metoder. Bland adeln var och är han en både respekterad och fruktad härskare. Numer har han som bekant dragit sig undan, men folk talar fortfarande om hans bedrifter. Det går många fantastiska rykten om den gamle kejsaren, bland annat ska han vara näst intill odödlig eftersom Daak ständigt står vid hans sida. Det sägs att han vid flera tillfällen förgiftats och fått vapen stuckna genom kroppen på ett sätt som ingen dödlig skulle kunna överleva, men kejsaren finns alltjämt ibland oss. Blott hans ålder borde bevisa att han är exeptionell, ingen vet exakt hur gammal han är, men han har suttit på tronen i 131 år och han var inte ung när han blev kejsare.

Antillimar de Jehor: Ledaren för inkvisitionen är en hårdför man som saknar alla former av barmhärtighet. Han skyr inga medel för att stärka Daakkyrkan och inte minst inkvisitionen. Trots att Antillimar bara är precept så överstiger hans makt alla primoder. Antillimar har en bister uppsyn, han är nästan alltid allvarlig, och har kalla, livlösa ögon. Hans ansikte är som hugget i sten, och även om hans hållning och kroppsbyggnad snarast påminner om en krigares, så har han lena och mjuka händer, något som vittnar om ett inte alltför hårt arbete. Antillimar är lysten och självsäker, men absolut trogen Daaks lära.

Ignitius den oskyldige: Den nuvarande aboraten är en intrigerande och maktlysten man. Epitetet 'den oskyldige' anses av elaka tungor komma sig av alla de illdåd som Ignatius lyckats skylla på andra. Ignitius är starkt troende och har nyligen utropat ett nytt korståg mot de otrogna. Han hamnar då och då i dispyt med kejsaren, eftersom de världsliga intressena ibland kan komma i konflikt med de religiösa. Och det tål inte Ignitius.

Rogerran Londstirm: Rogerran är en ökänd fältherre med sin hemvist i Absalon. Han har inga skrupler och skyr inga medel för att nå de mål han föresatt sig, och hans ambitioner är sannerligen inte blygsamma: att en gång bli kejsare över det jargiska kejsardömet. Han är stor och lång, grov i mun och är

innerst inne inte särskilt troende, även om han ger ett sken av att vara det utåt. Det sägs att han en gång obeväpnad slagit ihjäl en bindgalen tjur, varför han ibland omnämns som Tjuren, något han inte uppskattar. Medan Absalon i teorin lyder under härskaren av Jarum, så är staden i praktiken helt och hållet under Rogerrans befäl. Hans soldater är honom trogna till döden, och lyder blint alla hans order. Han har därtill skapat sig ett stort kontaktnät runtom i provinserna, och har väl förtrogna män på betydelsefulla poster i bland annat provinserna Jargien, Lemira, Maulio och Rankun. Hans plan är att slå till snabbt och skoningslöst, men än har inte det rätta tillfället kommit.

Äventyrsuppslag

Maktspel i Absalon: Rogerran Londstirm har stora planer, men emperatorn Jargus kunskapare har kommit honom på spåren. En av Rogerrans spioner som nästlat sig in i Jargus närhet, har avslöjats, men för att inte avslöja detta för den ökände fältherren, så att denne hinner undkomma och undanröja bevis för vilka andra spioner han har utsända, så skickar man honom ett meddelande signerat den ertappade spionen. Meningen är att lura in Rogerran i en fälla omöjlig att ta sig ur. Och vilka är bättre lämpade för detta uppdrag än rollpersonerna? Som kejsarens förtrogna sänds de ut för att ta fältherren till fånga och föra honom levande till Daval, där han ska genomlida pinligt förhör. Men samtidigt är Rogerran känd för att kunna avslöja fällor som gillrats, så det gäller att handla snabbt.

Intressanta platser

Piralberget: I Tarkas reser sig det höga Piralberget, där vindarna sägs bära på den mest vackra poesi och de mest fulländade toner. Det sägs att det var här som krukmakarsonen sjöng sig till döds.

Spöket på slätten: På stäppen norr om Absalon hörs om skymningen en liten flickas smärtfyllda gråt. Ibland berättar också resenärer som tvingats övernatta på stäppen, om att de väckts mitt i natten av att en flicka skrikande har kommit springande in i lägret, för att be om hjälp. Men så fort de släppt henne ur sikte, ens för den allra kortaste stund, så har hon försvunnit – som om hon aldrig funnits. Det sägs om att hon en gång var dotter till en mäktig handelsman, som färdades med en karavan från Absalon till Jarum, då de överraskades av mûhadinska rövare.

Legender och myter

Zavians mörka hemlighet: Ingen vet riktigt när eller hur Jargus kom till makten eller var han föddes. En legend berättar om att Jargus föddes under namnet Zavian, och var en oäkting till Victor Salvianis. I unga år ska han då enligt sägen ha skickats till ett kloster mot sin vilja. På väg till klostret träffade han dock en kvinna som berättade hur man skulle göra för att vinna ära och berömmelse, och i utbyte svor han till kvinnan att närhelst hon krävde det göra henne en tjänst. Han färdades under flera års tid runt, utklädd till tiggare, och det sägs att han under denna tid också fick besöka Daak i himlen. När så kejsaren dog och Zavians bror skulle utropas till ny kejsare smög sig Zavian, efter att han blivit brutalt misshandlad av portvakterna in till den förbjudna staden, in och ådrog sig sin brors vrede. Inför en samlad skara människor började hans bror slå honom sönder och samman. Zavians nacke knäcktes, näsbenet slogs in i skallen och ett spjut spetsade hans kropp, men han dog inte – istället drog Zavian ut spjutet och dräpte sin bror med det, vilket fick till följd att Zavian blev ny kejsare.

Spökkrigarna: För länge sedan så plundrades flera jargiska bosättningar av ett barbarfolk från norr. Jargiska nybyggarförband skickades dock ut och efter en serie skärmytslingar stod ett slutgiltigt slag vid den nuvarande centralorten Henok. Man lyckades lura barbarerna in i en fälla då man drev dem norrut där andra jargiska förband väntade. Barbarerna dräptes till siste man, och de som trots allt lyckades överleva torterades ihjäl i Daaks namn. Långt senare, vid en transport av ädelmetaller inför firandet av Ljusbärarens ankomst, överfölls de jargiska trupperna av en barbarklan som tycktes komma ur intet. De var spöklika och bar vittnesbörd om tortyr och dödande hugg, och skingrade snart de jargiska soldaterna. Transporten av ädelmetaller försvann, liksom kropparna efter de jargiska soldaterna. Endast ett fåtal jargier överlevde för att berätta om vad som skett.

Fakta om det jargiska kejsardömet

Statsskick: Kejsardöme (diktatur) där kejsaren utser sin efterträdare efter behag.

Statsöverhuvud: Kejsare Jargus Zavian Salvianis.

Rättsväsende: Mycket byråkratiskt med goda möjligheter för den rike att köpa 'rättvisa'.

Areal: 490.000 km².

Invånarantal: Ca 6.000.000 invånare.

Befolkningstäthet: 12 invånare per km².

Befolkning: Jargier 96%, dvärgar 2%, övriga 2%.

Språk: Jargiska, folket talar lägre jargiska medan aristokratin och prästerskapet talar kejserlig jargiska.

Huvudstad: Daval, 425.000 invånare.

Huvudnäring: Handel, gruvdrift, jordbruk.

Handelsvägar: Främst inom kejsardömet längs landsvägar, men även omfattande sjöresor fram och tillbaka till kejsardömets kolonier. Viss handel med andra länder.

Import (i stort): Lyxvaror och spannmål.

Export (i stort): Järn och spannmål.

Militära resurser: Stora men splittrade. Hären är mycket välutrustad och extremt väldrillad. Kavalleri är relativt ovanligt, man förlitar sig i huvudsak på infanteri. Flottan är mycket föråldrad.

Religion: Dyrkan av Daak (99%).

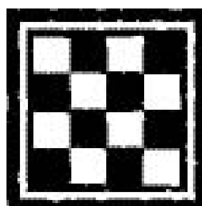
Vänner: Melorion, Damarien och andra cirefaliska länder är bra handelspartners.

Fiender: Mûhad, Soldarn, Takalorr, Asharina, Kamor och alla andra länder där dyrkan av Daak inte är vedertagen.

Myntfot: 1 guldlibra = 12 solidor, 1 solida = 20 denarer, 1 denar = 10 cupra.

KAPITEL ÅTTA

DRUNOK



På trehundra år hade ruinerna efter staden hunnit förfalla mer än lovligt. Platsen var förbannad, det visste man, och därför var det sällan som någon vågade bege sig dit. Men nu var hon där. Mianni kunde fortfarande minnas hur staden förfallit, hur pesten kramat andan och livet ur den. Successivt hade den lämnats åt sitt öde. Egentligen var det inte staden i sig som var intressant, det var snarare det som fanns under den hon var intresserad av.

”Vi slår läger här ikväll”, sade Mianni och vände sig om mot sina följeslagare. Liknande pack hade hon inte sett liken av på mycket länge, men de var både skrupelfria och högst umbärliga, varför de lämpade sig mer än väl för uppdraget. Hon fick ett samfällt nickade till svar och varpå de släppte av sig packningen. Platsen för nattlägret var väl vald, det utgjordes av en gammal husruin där endast grunden och gavlarna i sten stod kvar. Där skulle de kunna göra upp eld utan att ljusskenet skulle synas speciellt långt.

Natten föll sakta, och med mörkret som sänkte sig vaknade också nattens alla ljud. Det rasslade och knäppte längre bort i ruinerna, underliga läten och hasande steg hördes utifrån mörkret. Skenet från elden kanske syntes trots det skyddade läget? Mianni undrade stilla om det fortfarande det fortfarande fanns kvar förändrade i staden? Det var ingen omöjlighet, även om tanken föreföll väldigt oangenäm.

Så hördes ett svagt väsande alldeles i närheten. Mianni såg sig om, men inget syntes. Alla andra låg och sov. Det var hennes vakt. Varsamt drog hon sitt blanka svärd, tände en fackla i lägerelden och smög sig utåt i mörkret. Mianni hade precis rundat den enda husgaveln då den väldiga, ödleliknande gestalten väsande blottade sina tänder och högg till.

DRUNOK

KUNGARIKET DRUNOK LIGGER nordöst om det jargiska kejsardömet och norr om den ashariska halvön. I huvudstaden Arlon styr kung Gahallan sitt rike. Kungen har stor makt och är känd för sin rättvisa samt sin förmåga att styra landet bort från konflikter med sina grannländer. Drunok är ett platt och bördigt jordbruksland som producerar stora mängder spannmål. Jordbruksvarorna är lätta att sälja över gränsen in till den jargiska provinsen Maulio. I övrigt livnär sig landet på den genomfartshandel som går på Raunfloden från det jargiska kejsardömet till kuststäderna vid Rhungsjön. Trots den livliga handeln med kejsardömet befinner sig de två länderna officiellt i krig. Inga stridshandlingar har dock skett sedan kejsardömet ockuperade de västligaste delarna av Drunok för tio år sedan.

Geografi

Drunok är beläget på slättlandet vid Raunflodens övre lopp. I söder ligger Khazimbergen och Sunariskogen, i sydöst Asharien, i sydväst finns det jargiska kejsardömet och i norr ligger barbarlanden Eyren och Kragg. De västra delarna av landet och handelsorten Thara-Tiannon är sedan tio år ockuperat av kejsardömet. Bortanför detta ockuperade område ligger Khirats svarta skog, en sällsynt mörk och svårframkomlig skog som bebos av onda spindelvarelser.

Drunok består till största delen av platta slätter, med undantag för de södra delarna som är skogiga och mer kuperade. Stora delar av slätterna är uppodlade och från dessa jordbruksområden kommer spannmål och andra jordbruksprodukter. Vackra skogar bryter här och var upp de uppodlade slätterna.

I söder finns en gammal väg som går mot de norra delarna av Asharien. Denna väg har funnits långt före Drunok grundlades. På grund av vägens dåliga skick går de flesta transporter i stället längs den breda och långsamt flytande Raunfloden. Floden är utan svårighet seglingsbar ända till Eyrenskogarna och Krolimbergen, men på grund av dessa områdens farlighet går få båtar hit upp.

Speciellt utmärkande för landet är de gränsfort som vaktar kungadömet i de västligaste delarna. Mellan gränsforten och huvudstaden Arlon används vårdkasar och snabba kurirryttare.

I landet ligger också ruinstaden Ramdor som sägs ha stått övergiven i många mansåldrar sedan den härjades av en fruktansvärd sjukdom. Ramdor är fruktad av lokalbefolkningen, samtidigt som det pratas om alla de skatter och värdeföremål som sägs finnas kvar bland ruinerna.

Historia

Drunok blev ett självständigt rike 257 e.D. då Colonan drog tillbaka sina legioner från landet, efter att länge ha varit en provins åt det större riket. Men säg den glädje som varar för evigt, för en kort tid därefter erövrade Raunlänningarna stora nordliga områden från Drunok. Senare kom man också i krig med Roghanddvärgarna i Kraalenbergen, men utgången blev den gången bättre och Drunok kunde lägga nytt land under sig – ett slättområde som dvärgarna ändå inte brukade.

Tillsammans gav sig inkvisitörer från Jargien och Drunok in i norra Nevo för att konvertera de otrogna i mitten av 900-talet. Det slutade med blodiga plundringståg, som ledde till att Nevo bannlyste Daak för all framtid. Drunoks inkvisitörer misslyckades alltså kapitalt med sin målsättning.

Under den kommande tiden hände inte mycket av större intresse, några inbördes stridigheter om kronan utbröt vid två regenters frånfälle, men striderna var relativt kortvariga och löstes helt enkelt genom olika sammanslutningar av mäktiga släkter som ställde sig bakom sin favorit. Genom svek, bedrägeri och lömska planer utmanövrerades så de mindre kvicktänkta eller moraliska kombatanterna, varpå en ny konung kunde utses.

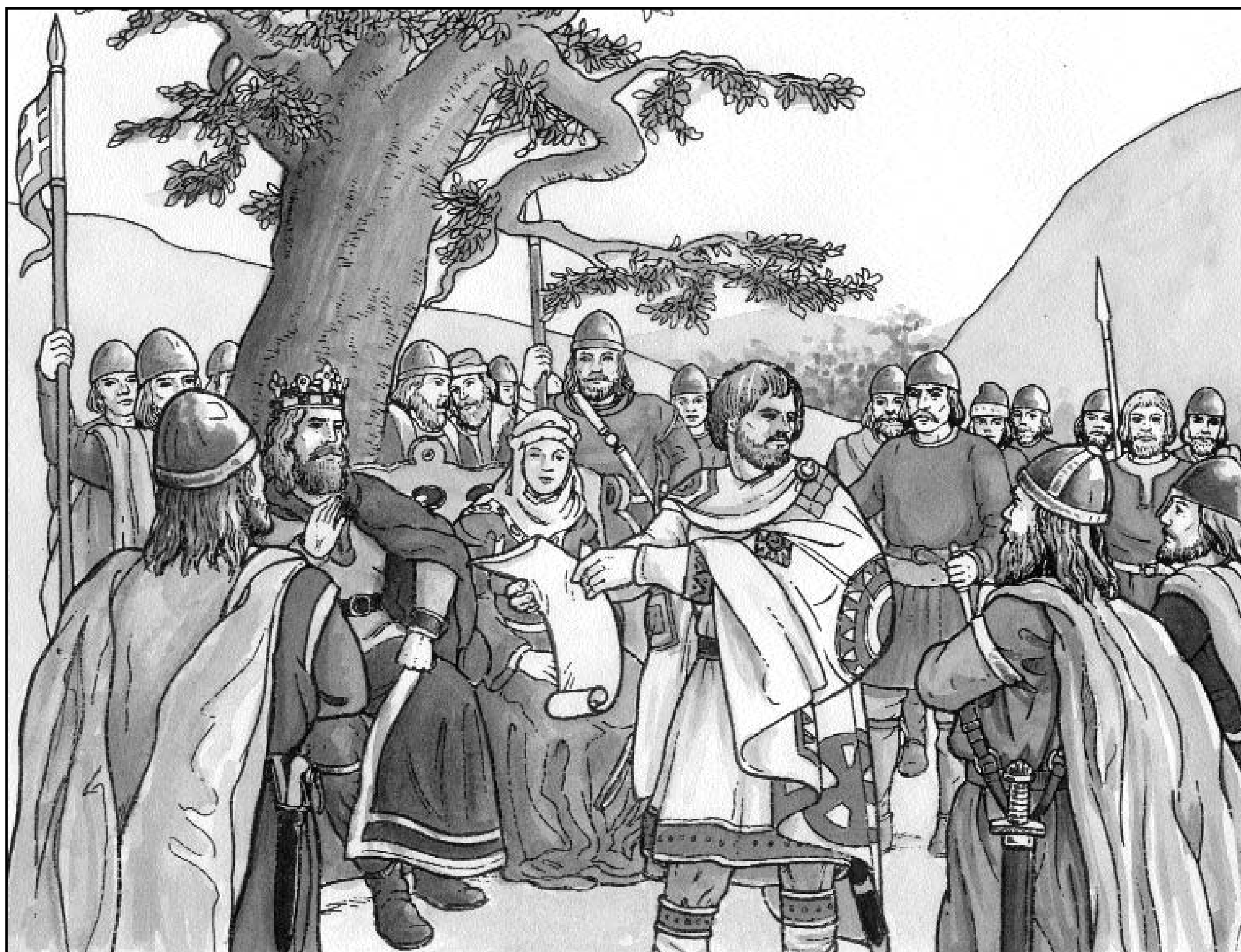
Vid den svåra pestepidemin som härjade i Drunok 1697 decimerades befolkningen synnerligen kraftigt, vilket fick till följd att stora skaror flyktingar sökte fly landet.

Inbördeskrig bröt ut omkring fyrahundra år senare, då Drunoks kung avled utan att lämna någon självklar tronarvinge efter sig. Kriget, som varade över hela sommaren och långt in på hösten, skördade många offer, och i första hand oskyldiga bönder fick sätta livet till då rivaliserande släkter plundrade varandras landområden. Efter några blodiga månader tog dock den tidigare kungens brorson makten och kröntes då till ny konung över riket strax innan årsskiftet.

Goda relationer med kraggbarbarerna bevisades 2304 då Drunok fick ett västligt område till skänks av detta barbarfolk. Kungen i Drunok beordrade omedelbart att en ny handelsplats skulle anläggas i området; namnet blev Thara-Tiannen.

Inbördes oroligheter tog också vid 2601 vilket resulterade i att drottning Selima, efter en lång tid som ensam regent sedan hennes make mördats, slutligen lämnade tronen till förmån för rikets fortlevnad. Det var också under denna tid som de förändrade härjade landet som värst och staden Ramdor föll efter en serie mystiska skeenden. Exakt vad som hände förtäljer inte någon historisk krönika, men däremot finns det en bok med titeln 'En redogörelse över staden Ramdors fall' skriven av en okänd författare. Huruvida de händelser som beskrivs i boken är sanning vet man inte, men faktum är att många av de personer som nämns och förekommer i boken bevisligen existerat.

När kung Uruvid II av Durum dödades i strid mot upproriska folkstammar nordväst om Drunok, ryktades det länge efteråt om att det jargiska kejsardömet hade ett finger med i spelet i form av förklädda jargiska soldater. Fiendeskapen länderna emellan togs till en ny nivå 2957 då de västra delarna av Drunok ockuperades av jargiska trupper. Ytterligare fyra år senare slog Drunok tillbaka jargierna, höll de tidigare ockuperade områdena över vintern, men förlorade dem på nytt då kejsardömet än en gång gick till anfall och återerövrade de västra delarna av landet. Denna gång gick det än sämre för Drunok, som tvingades till stora eftergifter, bland annat tvingades man tillåta upprättandet av en jargisk legation i Drunoks huvudstad.



När det jargiska kejsardömet och Tibaras nya aborat slutligen lät utropa ett nytt korståg mot de otrogna, var asharierna snabba med att rusta upp längs gränsen mot Drunok, över vilken inkvisitörer flera gånger tidigare tagit sig in i det röda landet. Det är med andra ord en orolig tid.

Städer

Arlon: Huvudstaden i Drunok heter Arlon och har ca 5.000 invånare. Arlon är Drunoks enda stora stad om man undantar handelsplatsen Urag-Ghan. Arlon ligger på en låg kulle omgiven av en bördig slätt som utgör Drunoks kornbod. Runt staden löper en ringmur som är utrustad med höga torn på jämna avstånd. En av stadens största byggnader tillhör den jargiska delegationen, det är ett skrytbygge med höga valv och utsökta mosaiker på golvet. Från Arlon styrs hela Drunok av kung Gahallan III. Kungens gula och svarta standar vajar från alla torn och högre byggnader, med undantag för den jargiska legationens byggnad.

Urag-Ghan: Vid Raun-floden, söder om Eyrenskogarna och Kraggbergen ligger handelsplatsen Urag-Ghan. Denna handelsplats styrs av Eyrentigrinnorna och är avsedd att vara en neutral plats där barbarfolken i norr – främst kraggbarbarern och raunlänningarna – kan handla med de mer civiliserade folken i söder, för tillfället Drunok. Vid Urag-Ghan finns dessutom ett säkert vadställe över floden.

Språk

I Drunok talas lägre jargiska med många låneord från den närbesläktade ashariskan. Av tradition är de flesta officiella texter nedtecknade med thalaskisk skrift, men i övrigt används jargisk skrift.

Samhälle

Drunok har varit en ärftlig monarki ända sedan landet blev självständigt efter att Colonan-imperiet föll samman. För närvarande styr kung Akala Gahallan III sitt rike från huvudstaden Arlon. Kungen har stor makt och är känd för sin rättvisa samt sin förmåga att styra landet bort från konflikter med sina grannländer.

Invånarna i kungariket är välmående, mycket tack vare sitt väl utvecklade jordbruk. Svält och sjukdomar är något som landet har besparats från. Invånarna i Drunok är som regel ganska nöjda med sin lott och ser inga direkta behov att gå till ytterligheter – de klär sig väldigt enkelt och i första hand praktiskt, de äter enkel och närande kost och deras bostäder är små och funktionella.

Landets rättsväsende är enkelt. Det finns en domsagoman i varje by som dömer i mindre tvister. För större tvister finns en domstol i huvudstaden. För speciella brott, såsom landsförräderi och spioneri, så kan kungen själv leda en speciell hovrätt – men detta förekommer ganska sällan.

Landet har ganska dåliga relationer med det jargiska kejsardömet – officiellt ligger länderna fortfarande i krig med varandra sedan tio år tillbaka. Det verkar dock som om kejsardömet har såpass mycket interna problem att man inte har möjlighet att starta några fientligheter. Trots de dåliga relationerna handlas det mycket över gränsen till den kejserliga provinsen Maulio. Relationerna till Asharien och Caserion är däremot goda och utbytet med dessa länder är stort på alla plan.

Drunoks flagga är gul- och svartrutig. Utöver dessa flaggor så har varje by och gränsfort en egen flagga som används tillsammans med riksflaggan.

Matkultur

Maten i Drunok är enkel och näringsrik. De flesta maträtter kokas till grytor, stuvningar eller soppor. Stora influenser från det jargiska köket, men man använder inte den i jargien så populära garum-såsen. Det finns dock ett antal inhemska specialiteter, främst dork-soppa och gamba-gryta.

Alon: Liksom i det jargiska kejsardömet är den absolut vanligaste maten bland vanliga människor en gröt som lagas på vete, havre, olivolja och vitlök. Till gröten serveras ryber-bröd.

Dork: En soppa som kokas på kött, lök, rödbetor, palsternacka, morötter och tomat. Kryddas med persilja, dill, honung, peppar och vitlök. Serveras tillsammans med en stor klick vispad grädde. Detta är en klassisk specialitet från Drunok, som äts både till vardags och till fest.

Gamba: Kyckling, fläsk och lök som stekts i en gryta. Över detta slås en mustig sås gjord med mjöl, tomat, mejram, vitlök och peppar.

Locho: En stuvning som består av hackat kött som kokas tillsammans med strimlad kål, lök, vitlök, peppar och olivolja. Reds med mjöl och servera stillsammans med en lätt sås som tillagas av honung och vinäger.

Marin: Maträtt bestående av karp som kokas med hackat fläsk, vitlök, olivolja, lök, basilika och peppar. Reds med mjöl och serveras med kokta rotfrukter.

Ralo: Ett slags pannkakor som lagas med ägg, mjölk, mjöl, olivolja och peppar. I smeten blandas hackat fläsk, kött, rotfrukter eller rester från gårdagen.

Risko: En slags ostkaka som bakas i ugn. Ingredienserna är ost, socker, mjöl, ägg och honung.

Ryber: Det typiska brödet i Drunok är tillagat på rågmjöl. Det är format till limpor och äts till många maträtter eller som det är tillsammans med lite olivolja.

Mäktiga släkter

Palinaro: Med stora ägor ute på landsbygden och ett säte i huvudstaden Arlon är släkten Palinaro en stor och inflytelserik ätt med anor långt tillbaka i tiden. De är mycket förmögna, och bedriver en flitig handel med den jargiska provinsen Maulio, där de också har ett flertal kontakter på betydelsefulla poster i samhället. Genom lång och trogen tjänst åt kronan har de vunnit respekt och inflytande i vissa av de beslut som rör handelspolitiska frågor.

Dordaros: Med ofta väldigt brutala metoder har Dordaros under de senaste tio åren blivit en maktfaktor att räkna med. De har en lång och brokig historia som upprorsmakare, och ses med onda ögon av de kungatrogna med Palinaro i spetsen. Hur de har byggt upp sin förmögenhet vet ingen, för även om de bedriver en småskalig handel så är det inte på långa vägar nog för att förklara deras synnerligen stora välstånd. Elaka tungor viskar att Dordaros är trogna den jargiske kejasren, och att en stor del av pengarna kommer från honom.

Adelstitlar

Överst i hierarkin sitter konungen, för tillfället Kung Akala Gahallan III, och direkt under sig har han ett antal furstar som är trogna honom. Kungen har i teorin kraft nog att avsätta furstar efter behag, men i praktiken är det nästan omöjligt att genomföra. Furstarna har ansvaret för ett större markområde, och till sin hjälp har de ett antal hertigar som sköter om deras landområden. Hertigarna är trogna sin furste, även om kungen givetvis har en del att säga till om. I varje hertigdöme finns sedan ett antal jarlar som borgar över ett antal mindre gods och större gårdar. Oftast åligger det hertigen att ta ut skatter, men dessa överlåter det i sin tur i stor utsträckning till jarlarna, som då ska ta ut skatt av bönder såväl som riddare. Riddarna är de lägst stående adelsmännen i riket, och har oftast bara en gård att styra över.

Vanliga namn

Drunoker har oftast både förnamn och efternamn. Efternamnet utgörs ofta av faderns förnamn.

Mansnamn: Akala, Almund, Anin, Aros, Chelem, Corben, Dor, Garon, Gor, Halvam, Haukon, Igos, Mael, Menon, Mikal, Naro, Palan, Pavane, Rehelm, Siegber, Stagus, Tolrune, Torfil, Valentin, Vite.

Kvinnonamn: Anna, Desira, Drusa, Dolis, Enis, Efa, Gynes, Gun, Ineva, Ivlis, Katera, Lenae, Mianni, Monica, Nina, Patera, Po, Sabel, Sala, Selima, Sara, Vanis, Villeni, Ygea.

Typiska karaktärsdrag

Folket i Drunok är generellt sett nöjda med livets lott, vad än den månde vara. Egenskaper som värderas högt är händighet och förmågan att kunna tänka praktiskt.

Religioner

De flesta invånare tillber Daak, men det förekommer många andra religioner också. Landet har en ganska utvecklad religionsfrihet och därför har många förföljda personer från andra länder utvandrat till Drunok. De Daaktroende i landet är uppdelade i två olika läger – dels de som är strikt troende enligt den jargiska doktrinen och dels de som har en mer 'förnuftig' syn på sin religion.

Krigsmakt

Efter den jargiska ockupationen i väster så har kung Gahallan byggt tio gränsfort som är avsedda att väsentligt försvåra en ny jargisk invasion. Mellan gränsforten och huvudstaden används

vårdkasar och kurirryttare, vilket gör att man snabbt kan mobilisera de trupper som finns i huvudstaden. Vart och ett av de tio gränsforten är bemannat med 100 soldater och två riddare. I staden Arlon finns 25 riddare och 400 vältränade soldater. Drunoks försvar är i första hand avsett att försvara landet från angrepp, men Gahallan har byggt upp en liten men effektiv slagstyrka som han planerar att använda för en återerövring av de ockuperade områden i väster. Denna styrka består dels av riddarna (som normalt ingår i det vanliga försvaret) och dels av 1.000 caseriska och ashariska legosoldater. Den jargiska delegationen i staden har protesterat flera gången mot denna 'fientliga' upprustning. Kung Gahallan bryr sig dock inte speciellt mycket om vad delegationen tycker om hans nya militära enheter.

Handel

Handeln i Drunok består av export av jordbruksprodukter samt transithandel mellan jargiska kejsardömet och Caserion i väster. Huvudparten av varorna fraktas på Raunfloden till kusten och den cirefaliska handelsstaden Remzian Krack. I väster används den jargiska handelsplatsen Thara-Tiannon. Denna handelsplats är faktiskt ockuperad – den tillhörde tidigare Drunok. Handeln med Eyrentigrinnorna sker vid handelsplatsen utanför Urag-Ghan.

Myntsystem

I Drunok används huvudsakligen de jargiska silvemyntet mynten 'denar' och kopparmyntet 'cupra'. Det går 10 cupra på en denar. Även ashariska och cirefaliska mynt förekommer.

Tideräkning & kalender

Drunok har samma tideräkning som Jargien, vilket vill säga att man utgår från den jargiska reningen som år 0, och detta trots den nutida fiendeskapen länderna emellan.

Intressanta personer

Kung Akala Gahallan III: Kung Gahallan är en rättrådig och rakryggad man, som ger ett självsäkert och stabilt intryck. Hans största oro inför framtiden är hans son och arvinge, unge prinsen Rion, som nog har modet som krävs för att bli kung. Men mod ensamt räcker inte långt. Prinsens makthunger är också en vagel i ögat på den ändå stolte fadern. Kungen är omtyckt och ansedd som en hyvens och rättskaffens man med sinne för rättvisa och bra hand med bråkstakar och upprorsmän. Han är inte för hård, men inte heller medgörlig och mjuk. Folket har i stort sett samma uppfattning som rikemännen, även om de senare anser att Gahallan kanske inte gett dem de privilegier som det anstår dem.

Prins Rion: Den maktlystne prins Rion har inga som helst ambitioner om att vänta på tronen så länge som det krävs om hans far ska dö en naturlig död. Nej, tronen ska bli hans och för det krävs det finess, takt och ton. Prinsen är lojal endast mot sina egna intressen, och hans ord är inte vitten värt, något som vissa fått märka med alltför stor tydlighet. Utseendemässigt är prinsen mycket proper och uppför sig i stort sett alltid korrekt, det ska mycket till för att bringa honom ur fattningen.

Örnfestivalen

Den 18 september inleds varje år Örnfestivalen, en stor tredagarsfest i Arlon till Daaks ära. Som huvudperson står kung Akala Gahallan III som inleder festivalen med ett timmeslångt tal och även håller i det traditionella tornerspelet. Aboraten av Tibara i det jargiska kejsardömet har haft en ständig inbjudan att närvara vid festligheterna sedan festivalen uppstod, men svarade för dussintalet år sedan med att bannlysa båda Drunoks visdomskyrka och festivalen. Kung Gahallan har därför på senare år diskuterat fred och synen på religionen i sina tal. Festivalen avslutas med att en infångad örn flyger bort med folkets alla försyndelser.

Även om Örnfestivalen handlar om tillbedjan av Daak, så överskuggas religionsutövandet av handeln som sker explosionsartat under de tre dagarna. Människor från allehanda socknar flockas på vägarna mot Arlon för att delta i festivalen och framför allt spendera tid på huvudstadens välbefolkade marknadstorg.

Ragor den namnlöse: Kung Gahallans förtrogne narr, som både hör och ser saker som få andra gör. Han är slug och kvicktänkt, trots att en flyktig beskådning av hans yttre vittnar om motsatsen. Det är ofta han som kommer med kloka idéer och råd, vilka med kung Gahallans ord förvandlas till order och befallningar. Men om narrens betydelse för kungen är det få som vet. Prins Rion anar hur det ligger till, men har inte vidtagit några åtgärder för att komma till rätta med 'problemet'. Halva Ragors ansikte är förlamat efter en spark från en häst, han skelar och är relativt kortväxt. Oftast går han klädd i sina urblekta, slitna paltor som en gång varit färggranna och fulla av liv. Numer fylls de mest av narrens kroppsodörer. Ragor är dock snabb, smidig och slängd i käften, något som kung Gahallan uppskattar.

Malica: En mycket vacker ung kvinna, med kolsvart hår och mörkt bruna ögon. det sägs att hennes far var en jargisk häxjägare från Arvorns hammare, och att han under en resa genom Drunok våldtog hennes mor, som dog vid födseln. Malica växte upp hos en farbror, som dock också gick en för tidig död till mötes. Vid en ålder av tretton år stod Malica utan ett hem. Hon inledde en bana som tjuv och skojare och eftersom hon visade sig ha fallenhet för lurendrejeriets ädla konst, växte sig hennes rykte starkt på relativt kort tid. Som femtonåring dödade hon sin första fiende, en äldre herre som opponerade sig mot hennes omåttligt stora tur i tärningsspel, och vid sjutton var hon en av Drunoks mest eftersökta brottslingar. Hon är god vän med eyrentigrinnorna i norr och har ett rövarband bestående av slödder och patrask. De lyder dock hennes minsta vink. Hon tros hålla till i gränstrakterna mot norr, men gör då och då räder eller besök i städer och byar. Hon är också en tjuv som följer något slags hederskodex; hon stjäl aldrig av någon som har mindre än henne själv.

Thams Gycklare: På värdshusen runt om i Ralon är Thams närmast en inventarie. Han är känd under namnet Thams Gycklare, mest för att han brukar uppträda med sånger, dikter, egenkomponerade pjäser som ingen förstår innebörden av eller

spela upp märkliga monologer utan vare sig sans eller vett. Han klär sig gärna i kvinnokläder och har långt, krusigt hår. Även om han kan verka lite instabil och märklig, så är han skärpt och oerhört bildad. Dessutom verkar kvinnorna dras till honom, trots att han i männens ögon är en fjolla och saknar alla manliga drag. Thams käraste ägodel är en docka, som han tror lever och pratar med honom. Att det är han själv som buktalar dockans röst verkar han inte medveten om. Om något händer i staden verkar han känna till det före alla andra och eftersom han älskar att förtälja skvaller så brukar hela staden veta det inte länge efter att han fick nys om skvallret.

Äventyrsuppslag

Prins Rion och ruinstaden Ramdor: Det finns en magisk artefakt begravd under ruinstaden Ramdor. En artefakt som ger ägaren stora krafter, kraft att tygla de fruktade förändrade, och kraft att avsätta en gammal kung till förmån för en ny. Artefakten skulle nog också kunna användas som ett vapen mot jargierna. Prins Rion samlar ihop ett antal trogna män, och ger sig av till ruinstaden för att finna den magiska artefakten. Men vad är det egentligen som gömmer sig där bland ruinerna? Kung Gahallan ger sig genast av efter sin son då han får höra vart prinsen begett sig. Med sig har han i sin tur ett antal trogna. Rollpersonerna kanske är soldater i prinsens eller kungens tjänst, och blir på så sätt indragna i konflikten. Eller också är de lycksökare som begett sig till ruinstaden för att finna de skatter som sägs finnas kvar där, och blir därför indragna i en konflikt mellan rikets två mäktigaste män.

Intressanta platser

Ruinstaden Ramdor: Ruinerna av den en gång så levande staden Ramdor ligger inte på särskilt långt avstånd från Arlon, den stolta huvudstaden. De exakta skeenden som ledde till staden Ramdors fall är inte känt, men i boken 'En redogörelse av Staden Ramdors fall', berättas en olustig berättelse. Vem som skrivit boken är inte känt, men det faktum att flera av personerna som förekommer i den närmast skönlitterära boken faktiskt funnits i verkligheten. Dessutom sägs det ske underliga saker i ruinerna, platsen ska bland annat vara förbannad. Ett fåtal modiga (eller dumdristiga) lycksökare har dock vågat sig dit för att söka finna de skatter som sägs finnas dolda i dess djup. Men hittills har ingen lyckats.

Utmark: Norr om Drunok ligger Utmark, ett kuperat område mellan Kraggbergen och Mithera. Det är ett vilt land, där det sägs att trollkungen Oddhoder härskar. Rykten om drakar, skatter, trollkarlar, magi och monster samt inte minst om troll och tiraker cirkulerar om Utmark. Även om många erfarna resenärer är övertygade om att de flesta rykten om omger Utmark knappast har någon större verklighetsförankring, så är det en plats där modiga äventyrare kan vinna mycket men förlora desto mer.

Vita skogen: I de södra, oländiga delarna av Drunok och delvis in i det ashariska jarladömet Daggbacken breder Vita skogen ut sig. Sitt namn till trots är det en mörk och dyster plats, som är svår att passera. Namnet kommer sig istället av att undervegetationen i brist på solljus fått en ljust grå, nästan vit färg. Många myter omger skogen, däribland historien om hur Pelias lät bestraffa cirefaliska soldater på 1400-talet e.D. då dessa dräpt ashariska motståndsmän under en cirefalisk ockupation av landet. Efter den händelsen växte skogen igen, för att aldrig mer släppa ner något solljus till marken.

Legender och myter

De förändrade: För omkring trehundra år sedan härjade de förändrade landet. De förändrade var vederstyggliga varelser; människor som infekterats av en ond makt och sakta började förändras till det sämre för att slutligen helt förlora alla tecken på mänsklighet. Förändringen var både fysisk och mental. Vad som förorsakade förändringen vet man inte med säkerhet, men en teori är att det djupt under Ramdor fanns en magisk artefakt som släppt lös detta ondskans gissel. Vissa versioner av legenden gör gällande att artefakten fortfarande finnas kvar där den lämnades, men trots att vissa sökt finna den för att bruka dess krafter för egen vinnings skull, så har man hittills inte kunnat hitta den. Om någon skulle finna artefakten och dess krafter på nytt skulle släppas lös – och då vet ingen vad som skulle hända. Hotet från de förändrade eskalerade 2601, samma år som Ramdor föll. Ruinerna efter staden har lämnats ifred alltsedan dess, både på grund av rädsla för artefakten och de förändrade, vilka fortfarande sägs dvälja sig i ruinernas mörker.

Fakta om Drunok

Statsskick: Ärftlig monarki.

Statsöverhuvud: Kung Akala Gahallan III.

Rättsväsende: Lokala domsagomän och domstol i Arlon.

Areal: 140.000 km².

Invånarantal: ca 40.000 invånare.

Befolkningstäthet: 0,3 invånare per km².

Befolkning: Drunoker (vanarer) 58%, Jargier 23%, Tauper 12%, Pyar-alver 6%, övriga 1%.

Språk: Jargiska med influenser från ashariskan.

Huvudstad: Arlon, ca 5.000 invånare.

Huvudnäring: Jordbruk och handel.

Handelsvägar: Längs Raunfloden till Rhungsjön i öster och till den jargiska provinsen Maulio i öster. Dessutom viss handel med barbarfolken i norr.

Import (i stort): Lyxvaror, metall, smide.

Export (i stort): Spannmål och jordbruksvaror.

Militära resurser: 45 beridna riddare, 1.400 soldater och 1.000 legosoldater från Caserion och Asharien.

Religion: Daak (70%).

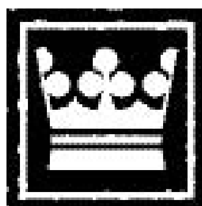
Vänner: Caserion, Asharien.

Fiender: Det jargiska kejsardömet.

Myntfot: 1 guldlibra = 12 solidor, 1 solida = 20 denarer, 1 denar = 10 cupra.

KAPITEL NIO

CONSABER



Fiskebåtarna låg i Alianas hamn. Aftonsolen färgade havet i väster rött. Det hela hade varit mycket vackert ifall Conrad inte blivit så fysiskt illamående av fiskstanken som vilade vart man än vände sig i staden. Conrad milt sagt hatade fisk. Han suckade, ryckte på axlarna och vände blicken från solnedgången. I öster hade horisonten redan fått skymningens purpurblå färg, och den första stjärnan hade hunnit tändas.

Men långa steg skyndade sig Conrad inåt staden för att söka upp ett värdshus att övernatta på. Han styrde stegen tvärs genom staden mot det omtalade värdshuset Kättingen, som han fått rekommenderat av en fiskare nere i hamnen. Värdshuset visade sig dock vara något av en besvikelse, precis som resten av staden. Kättingen var beläget i bottenvåningen på ett illa underhållet hus. Innefrån gjorde sig ett ihärdigt sorl hört.

Conrad steg in och såg sig om. Han uppskattade att åtminstone fyra femtedelar av klientelet var fiskare. Fiskstanken var om möjligt ännu värre där inne. Ett ögonblick övervägde han att gå därifrån, men insåg att det skulle var omöjligt att fly den förbannade fisklukten förrän skeppet lättade ankar i gryningen.

”Ett rum”, bad han då han stod vid bardisken, ”och ett mål mat.”

”Torkad, inlagd eller rökt?” undrade värdshusvärden. Conrad ryckte på axlarna och förstod inte riktigt vad värden menade. Då värden såg detta log han vänligt och lutade sig framåt, för att nästan förtroligt viska: ”Fisk alltså. Torkad fisk, inlagd fisk eller rökt fisk?” Conrad stönade olyckligt.

CONSABER

Consaber är en feodal monarki med viss demokrati, som på senare tid har rest sig och blivit en internationell handelskonkurrent till Melorion och Caserion. Huvudorsaken till Consabers snabba framväxt är dess internationella handel, som har gjorts möjlig och billig tack vare en del vetenskapliga upptäckter och uppfinningar. Även om det ännu är en bit kvar till Melorions nivå så går det stadigt uppåt för Consaber, och det är bara en tidsfråga innan Consaber kommer i kapp Melorion. På samma sätt som den sabriska rikedomsstjärnan snabbt stiger, så stiger också den sabriska kulturen och allt som hör därtill. I Jargien förkastas den sabriska kulturen av daakprästerna, men det hindrar ändå inte att aftnar med sabriska kulturinslag ordnas bland de olika jargiska adelshusen.

Geografi

Consabers geografi utmärks av dess splittring i en nordlig del på fastlandet och en sydlig del på ön Danbréann. Även befolkningsfördelningen domineras av denna uppdelning. Halvön i norr, Urma Bréann, är huvudsakligen befolkad av tokon och perenner, medan Danbréann framför allt är befolkad av conrier.

Danbréanns terräng är ganska låglänt utom i Danamassivet, ett bergsmassiv på öns östra och centrala del, som har en högsta höjd på 800 meter över havet. Det ligger tre hertigdömen på ön, närmare bestämt Nensema, Turina och Negaidh. Ön Danbréann är ganska torr, men lämpar sig ändå för jordbruk då marken vattnas av flertalet floder som rinner ner från Danamassivet. Redan under kejsardömets Colonans dagar användes dessa floder för konstbevattning av åkrarna, och en del gamla cisterner står kvar från den tiden och används än idag.

Danamassivet ligger centralt på ön Dana Bréann. Det är en bergskedja utan snötäckta toppar som sträcker sig i öst-västlig riktning. Dess högsta toppar ligger 800 meter över havet och de fångar upp rikligt med regnvatten som rinner ner mot havet i floderna Tuirn och Fen.

Colm är en ö sydsydväst om Danbréann som hålls av den cirefaliske kurfursten Ghazarim. Ön och dess huvudort kallas Ramezior Krack av cirefalierna, men det struntar sabrierna högaktningsfullt i. Det finns två orter på ön, den största är Ramezior Krack och den är mycket kraftigt befäst. Försvarsverken är dvärgabyggda och omfattar bland annat två ångdrivna projektilkastare av gigantiska mått som kan hiva iväg vildeldsprojektiler åtskilliga kilometer.

Halvön Urma Bréann är mer klippigt och bergigt än Danbréann, utom i syd i hertigdömet Calana och södra Uriens som fungerar som halvöns kornbod. Dessa områden är kungarikets rikaste områden, där inkomsterna kommer från jordbruk, skogsbruk i de enorma ek- och bokskogarna och dammfiske, huvudsakligen efter ål. Hertigdömena Uriens i väst och Tokon i nordöst är mestadels karga och klippiga bergs- och hedlandskap. Här lönar sig jordbruk inte så mycket, utan man sysslar mer med boskapsskötsel och skogsbruk. Det är härifrån som de höga och raka furustammarna som används till master kommer, medan ekträ hämtas från södra Uriens.

Centralt på Urma Bréann ligger Urmamassivet. Det är en bergstrakt, och den sträcker sig som mest 1.400 meter över havet. Bergsmassivet är högt, svårtillgängligt, snötäckt och öde. Från bergen rinner två större floder, Uriens ner mot västkusten och Sema ner mot sydkusten. Området högt uppe i bergen kallas 'Olanden' och står utanför Consabers kontroll. Här lever en hel del tirakstammar som då och då gör räder ner i Consaber.

I norr höjer sig det enorma Tokonmassivet som en gräns mot ödelanden. De höga snöklädda topparna sträcker sig uppemot 4.000 meter över havet. Från dessa berg rinner floderna Nantien, Touk och Níe ner mot havet. Vissa nordliga barbarer vågar sig ibland upp hit, och det bor en del tirakstammar i hela bergskedjan, i dess nordöstra delar lever en del tokon och i sydost, på gränsen till Alarinn, finns det tiraker.

Mitt emellan Tokonmassivet och Urmamassivet finns ett brett skogstäckt pass. Skogen är mycket tät och det bor inget folk här. Detta är henéa-alvernas hemvist. Den fruktas med rätta av de som bor i närheten av den och de undviker att gå in längre än till de skallar från vildsvin, hjort, grävling och en och annan dvärg som står som markeringar för Henéas jaktrevir.

Det finns inte många fornlämningar i Consaber. I de norra delarna kan man här och där finna resterna av befästa, runda stentorn av en typ som kallas 'broch'. Man kan även hitta lämningar efter gamla byar. Existerande befästningar är ofta byggda på resterna av gamla befästningar eller så har man utnyttjat material från gamla befästningar för att bygga nya. Man kan även hitta delar av gamla befästningar i de nya. Både slottet i Uriens och det kungliga slottet i Calnia har murdelar som är mer än 1.500 år gamla. Annars är de kejserliga vägarna de enda fornlämningar som man kan finna.

De större vägarna i Consaber kallas antingen kejserliga eller kungliga. De kejserliga vägarna härstammar från kejsardömet Colonan och är stenlagda, medan de kungliga vägarna tillkommit senare, framförallt från år 766 då Conmore I Förnyaren steg på tronen och började rusta upp de gamla vägarna och bygga nya vägar i riket. De kungliga vägarna är ofta bredare men de är sällan stenlagda.

Historia

Det coloniska imperiet nådde sin storhetstid för omkring tretusen år sedan, och hade då sitt huvudsäte i den thalaskiska provins som fortfarande bär namnet Colonan. Colonerna förtryckte alla i de områden som ockuperades och hela deras ekonomi var baserad på slavarvete och en kallhamrad utsugning av de erövrade och ockuperade provinserna. Slutligen fanns inga mer landområden att erövra. Det vill säga, inget annat än det jargiska kejsardömet, något som colonerna inte vågade sig på, och barbarfolken i norr, som inte heller gick att komma åt, på grund av deras rörlighet.



Motståndet i de erövrade landområdena blev allt större, vilket ledde till att det colonska imperiet kollapsade. Makten splittrades mellan städerna An-Thalamur och Colonan. An-Thalamur tog med vapenmakt kontrollen över de östra provinserna, men snart slog de ockuperade och fortfarande förtryckta provinserna tillbaka i vad som kom att kallas frihetskriget, fem blodiga år som ledde till att grunden för Consaber lades. Frihetskrigets sista dag blev sedermera den första dagen på det första året i Consabers historia.

Det gamla Consaber var ett strikt klassbaserat samhälle som dessutom var något större till ytan än dagens Consaber. Kungarna valdes till en början av klanhövdingarna, men detta kom att ändras så att kungakronan blev ärftlig, varför klanhövdingarna inte längre kunde avsätta en kung de var missnöjda med. I och med Daaks intåg i riket, blev de sex underkungarna reducerade till hertigar på det att deras överkung blev ensam monark i Consaber.

Thalamur strävade dock fortfarande efter att lägga Consaber under sig, vilket sex större konflikter mellan länderna vittnar om. Under tiden fram till år 890 utkämpades fyra thalaskiska krig, och det var även då som den Alarinnska frigörelsen inträffade.

Consaber har också härjats av inbördeskrig. Fyra krig har utkämpats mellan olika fraktioner inom landet, däribland två tronföljdskrig.

Till skillnad från det coloniska imperiet och Thalamur har det moderna Consaber en väpnad styrka för att skydda handelsvägarna, grundstommen i riket. Consaber är nämligen ett handelsimperium, som skyddas genom vapenmakt. Detta i kombination med en folkligt och religiöst förankrad regering med starka traditioner ger en mycket stabil statsbildning.

Städer

En typisk sabrisk stad saknar stadsplan – då staden expanderar så byggs nya områden i utkanterna. Till följd av de många konflikterna har man dock försökt hålla husen innanför stadsmurarna. Eftersom stadsmurarna erbjuder en extra vägg har man ofta byggt husen längs med murarna. Så småningom har stadens murar inte räckt till och staden har således expanderat. I de flesta sabriska städer kan man finna rester av gamla stadsmurar inne i staden, och på så sätt nästan läsa 'årsringarna' i stadens tillväxt. Det finns åtminstone en kyrka i varje stad. Denna är orienterad som ett Daak-kors i öst-västlig riktning med triangeln åt väster.

Aliana: Alianan är huvudort i grevskapet Alni på Urma Bréanns sydvästra del. Staden har ungefär 2.500 invånare som huvudsakligen livnär sig på fiske. Aliana är känd i hela Consaber för sina saltade och inglada fiskrätter. Utmärkande för Aliana är den stank från fiskrester som omger staden.

Caer Negaidh: Caer Negaidh är huvudorten på östra Danbréann. Staden ligger i grevskapet Tresla och har drygt 6.000 invånare. Utmärkande för staden är att den är byggd i vit kalksten, bruten inte långt från staden.

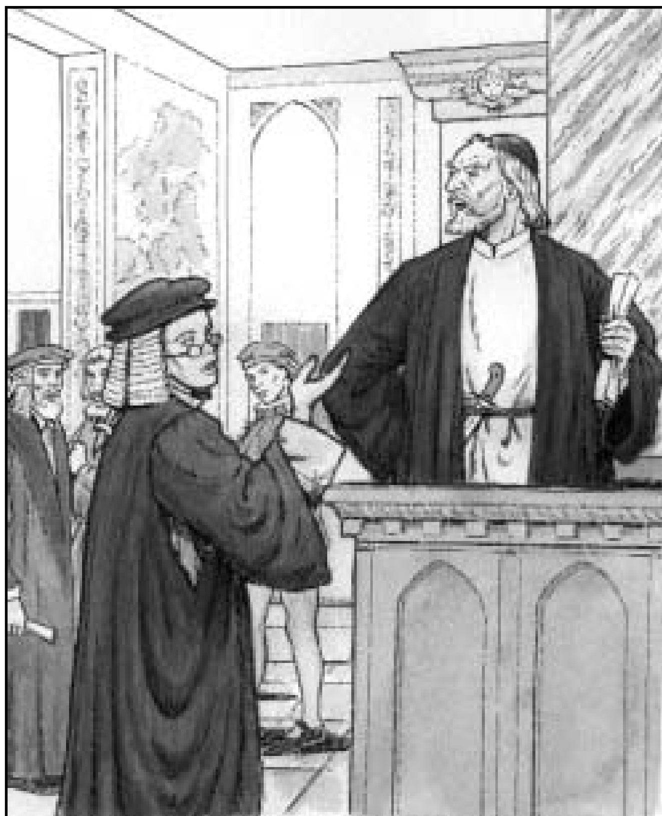
Calnia: Rikets huvudstad heter Calnia och ligger väl skyddad inne i Calniabukten. Staden med sina ungefär 55.000 invånare är inte bara handelscentrat framför alla andra, utan också krigsmaktens huvudsäte. Den kungliga flottan är baserad på Slottsholmen, en befäst klippa strax utanför staden, där de stora krigsskeppen ligger för ankar, väl skyddade för storm och hav. Greven av Calnia, storamiral Ludich, ansvarar för flottan. På Slottsholmen är även kungliga flygdragonerna stationerade i fredstid. På en udde ligger det kungliga slottet, en mycket stor befästning som mer och mer övergår till att bli ett palats istället för ett försvarsverk. I sänkan mellan Slottsholmen och det kungliga slottet breder själva staden ut sig. Stadens stora katedral, 'St:a Inalys katedral', ligger mitt i staden. Silhuetten med Slottsholmen till vänster, St:a Inalys torn i mitten och kungliga slottet till höger är välkänd för varje sjöfarare i sabriska vatten.

Cretén: Cretén ('Uriens södra flank') är en stad med ca 2.300 invånare vid en välbefäst borg som skyddar hertigdömet Uriens från anfall söderifrån, ifall någon skulle landstiga i söder. Dessutom utgör den en länk i den sista försvarskedjan för anfall norrifrån. Ätten Cretén har fått hertigtiteln över Uriens som ärftlig sedan 1318 års fred vid Firina.

Dunreith: St Faulksriddarna har sitt preceptorat i staden Dunreith som är belägen i norra Consaber vid floden Touk. Dunreith ligger i grevskapet Seredan och har 800 invånare.

Elara: Elara är huvudort i grevskapet Uter på sydöstra delen av Urma Bréann. Stadens närhet till den sabriska huvudstaden Calnia gör att inte speciellt mycket av intresse inträffar i Elara. Staden har ca 6.000 invånare. I Elara finns dock många väverier som producerar fina ylletyger.

Firina: Fiskestaden med 4.000 invånare är mest känd för sin korvfestival, och för slaget och freden vid Firina år 1318. Det finns planer för att bygga en flottbas i Firina, då flottan är i behov av expansion. Staden ligger lite uppströms längs floden Mater. Flottbasen kommer förmodligen att läggas lite söder om fiskebyn vid flodens mynning.



Intouk: Huvudstaden i hertigdömet Tokon ligger runtom floden Touks mynning. Staden är huvudsäte för tokons 'ardrigh', det vill säga 'överkung'. Nuvarande ardrigh är Cailleach sìol Leath-Shúile. Staden har 2.000 invånare, men den är ändå ganska stor i yta betraktat, i och med att den är relativt utbredd till skillnad från andra städer.

Myndar: Huvudorten i hertigdömet Nensema är en ganska stor stad på 8.000 invånare och den har också en viktig flottbas. Staden lever huvudsakligen av det timmer som produceras här, vilket transporteras utmed hela Nensemabukten till skeppsvarv.

Nensema: Nensema är den tidigare huvudorten i hertigdömet med samma namn och en stor hamnstad. Staden brändes ner år 1316 (sabrisk tideräkning) och hertigdömets huvudort blev istället Myndar på sydkusten. Stadens Nensema blev återuppbyggd och är nu en väl befäst flottbas och har rikets största varv. Nensema är förmodligen rikets mest välordnade stad i och med att man faktiskt planerade rejält när man skulle återuppbygga staden. Som genom ett mirakel överlevde stadens kyrka branden. Staden har ungefär 5.500 invånare.

Ramesney: Staden är en mindre stad om 1.200 personer men ändå Danbréanns viktigaste flottbas. Staden är alltså en garnisonsstad vars främsta syfte är att underhålla skepp och manskap. En hel del av befästningarna är gamla coloniska befästningsverk som bara reparerats och byggts ut.

Salston Tor: Denna stad i norra Uriens fick sina stadsprivilegier för sextio år sedan och har sedemera kommit att bli förläning åt baronessan Rafali, en trollkvinna av trollkarlshuset Duncreigh. Staden ligger på den sluttande sidan av en kulle, där slottet ligger på en hög klippa precis vid ett brant stup. Staden är unik på så sätt att inga hus är byggda mot stadsmuren. 1.200 personer bor i staden.

Turina: Den största staden på Danbréann är Turina. Staden är huvudsakligen känd för hertigen av Turinas fäktskola och stadens ridskola. Den senare exponeras varje år i och med Turinagaloppen, en ryttartävling som enbart är öppen för kvinnor. Turina ligger som ett 'u' på de branta klipporna vid floden Tuirns mynning. Höga trappor gör det möjligt att gå rakt från hamnkvarteren till stadens högsta punkt. Staden har knappt 10.000 invånare.

Uriens: Vid floden Urias utlopp ligger staden Uriens, vilken skyddar flodövergången vid flodens mynning. Den har vid flera tillfällen spelat en stor roll i Consabers försvar och den är fortfarande en väl befäst stad. Dessutom är Uriens mycket viktig för kommersen i den norra delen av Consaber. Handel är den huvudsakliga näringen för de 8.000 personer som bor i staden. Ett stort tornerspel hålls varje år i staden.

Ybersiel: Danbréanns viktigaste hamnstad heter Ybersiel. Staden är belägen på Danbréanns norra kust och har 5.500 invånare. Stadens närhet till Calnia på andra sidan Danasundet gör att den största delen av trafiken mellan Danbréann och Urma Bréann går genom Ybersiels hamn.

Språk

Sabriskan är ett språk som härstammar dels från det äldre coloniska språket (ett språk som talades i Colonanimperiet) och dels från barbarspråk från Tokon och Méaslätten. Sabriskan är, till skillnad från den ålderdomliga coloniskan, ett enkelt språk att lära sig och även att uttala och har bland annat fördelen av att det är precist definierat. Sabriskan passar därför utmärkt för juridiska och ekonomiska texter, då risken för missförstånd är liten.

Sabriskan sprids mer och mer, delvis på grund av handelsimperiet men också tack vare sabrisk kultur. De flesta penningväxlar är författade på sabriska (även om de är utgivna av cirefaliska bankirer). Ett växtande antal lagtexter i Mundanas östliga delar skrivs på sabriska.

Det finns två huvudsakliga dialekter av sabriska. Den norra dialekten, urmasabriskan, låter mer sjungande och 'folklig' än den sydliga dialekten, danasabriskan, som ofta beskrivs som nasal och 'snobbig'. Det är inga större skillnader i ordförråden och det finns inga skillnader i grammatiken. I och med att majoriteten av de väpnade styrkorna kommer från norr är urmasabriskan det naturliga militära språket, vilket tack vare flottan även har spridit sig till sjöss. Danasabriskan är mer populär i hovkretsar.

Tokon är det mest använda språket i hertigdömet med samma namn. Det har lyckats överleva först århundraden av coloniskt förtryck och därefter femtonhundra år efter Frihetskriget.

Alver i Consaber talar oftast felya alarina. Därmed är det den dialekten som anses som 'alviska' av sabrier, till skillnad från resten av världen som anser att 'alviska' är lika med felya sanari. Rukh talas av dvärgar och misslor talar sitt eget språk, la'itha.

Samhälle

Consaber är en feodal monarki med viss demokrati. Detta innebär att det finns två samhällsklasser, adel och ofrälse. Man gör ingen skillnad på borgare och bönder, utan båda dessa samhällsgrupper är ofrälse. Det är dock ofta så att borgarna har det

bättre ekonomiskt ställt än andra ofrälse. Trälar och livegna förekommer också, även om trälarna successivt numera blivit livegna eller till och med fria män. Skillnaden mellan trälar och livegna kan tyckas hårfin. En livegen är bunden till en viss bit mark, men han är inte en träl som kan säljas godtyckligt. En länsherre kan äga en träl, men han äger bara produkten av en livegens arbete, inte den livegne.

Enligt lagen är det Konungen som styr riket och tolkar dess lagar. Kungen får dock inte ge direkta order, så till sin hjälp finns dels en regentförsamling och dels en plebejförsamling. Regentförsamlingen består av alla landsägande adelsmän. Plebejförsamlingen, en rådgivande församling av ofrälse, väljs genom direktval i varje grevskap. Den representant som väljs skickas iväg till Calnia och får ett apanage av Kronan som ersätter förlorad inkomst. Ett fåtal representanter kommer från de tio trollkarlshusen i riket.

Både plebej- och regentförsamling har rätt att framställa förslag till Konungen, och Konungen är skyldig att gå till plejbel- och regentförsamling för råd. Konungen behöver inte lyda dessa församlingar om han inte vill, men han måste informera dem och be om råd, och de båda församlingarna har en hel del makt genom inflytande, vilket gör att konungen ofta sysslar med en mängd politiska utspel för att få råden att göra som han vill.

Konungen kan inte stifta lagar efter enbart egen vilja. För att stifta en ny lag måste regentförsamlingens talman – som sedan trehundra år tillbaka har varit draken Verduhrakh – stödja lagförslaget, och det krävs två tredjedels majoritet i båda församlingarna för att förslaget skall gå igenom. I alla saker som rör kyrkan måste konungen vända sig till denna. Kyrkan beslutar helt själv vad den vill göra, men kungen har vetorätt om kyrkan skulle vilja gå in och lägga sig i riket Consabers affärer.

Kungen har full rätt att döma i varje brotts- eller tvistefall. Eftersom han omöjligt kan vara överallt delegeras den dömande makten ut på olika instanser. Det finns tre lagsamlingar: den kungliga rätten, den lägre rätten och den kyrkliga rätten.

Consabers riksvapen är en kluven sköld, högra fältet svart, vänstra rött. På det högra fältet finns en gyllene krona över ett stående svärd, på det vänstra en gyllene drake. Dessutom har den nuvarande kungen, Constantin XIV, ett eget vapen som också används. Örlogsfanan är en tretungad röd fana med ett svart andreaskors, på fältet närmast masten en gyllene drake, på fältet närmast tungorna en gyllene treudd.

Consaber är ett patriarkaliskt samhälle. En kvinna har inte särskilt hög status, och det är svårt för henne att avancera. Det ska dock påpekas att det är tämligen svårt för alla att stiga i status, män som kvinnor. Det finns dock gott om exempel på kvinnor som har uppnått en mycket hög status, både med hjälp av konventionella metoder, och genom mer okonventionella sådana. En stark kvinna som lyckas äras ofta betydligt högre än en man som gjort motsvarande bedrift. Generellt sett har man bara en reservation – det ska fortfarande synas att en kvinna är en kvinna. Daak skapade män och kvinnor som olika varelser. Att dölja sitt riktiga kön anses närmast vara en hädelse.

Consaber är huvudsakligen befolkat av tokon, conrier och perenner (tre vanariska folkslag) samt olika blandfolk däremellan. Conrier förekommer mest i söder och de flesta adelsätterna är också conriska. Perenner och tokon är mer vanliga i norr, perenner i nordväst och tokon i nordöst. Det finns få perenniska adelsmän, men de existerar. Tokon har ingen egentlig adel.

Det finns även andra folk i Consaber. Av människosläkten är thalaskier minst väl ansedda. Raunlänningar ser man sällan, asharier och cirefalier är också sällsynta. I hamnkvarteren finns det ebhroniter, men de är inte så vanliga.

Av de andra släktena är misslor vanliga – det går kanske femtio människor per missla i Consaber. De är absolut vanligast i Calana och södra Uriens. Misslor anses inte vara myndiga, oavsett ålder och kön utan betraktas ofta som barn livet ut.

Bockspelet

Att spela Bock är en populär fritidssysselsättning hos barn och ungdomar i Consaber, men även hos vuxna vid festliga tillställningar. Det går till så att två personor blir utsedda till bockar. Dessa ska då under en viss tidsrymd hinna stånga så många medtävlare som möjligt på en begränsad yta; ingen av de medtävlande får lämna den i förväg uppgjorda spelplanen, som kan mäta allt mellan ett tiotal meter uppemot femtio meter beroende på antalet deltagare.

När en medspelare blivit stångad, går denne till bockens hage, där den stannar tills spelet är över. Då räknas de stångade samman, och den av bockarna som lyckades stånga flest medtävlare vinner. Ofta spelar man flera omgångar och har ibland till och med avancerade finalsystem för att på så sätt utse den bästa bocken av dem alla.

Ibland kallas Bockspelet mer eller mindre skämtsamt för Stånga thalask eller Cirefalierjakt.

Den hänrycktes eskapader

Den hänrycktes eskapader är ett gammalt diktverk skrivet på vers. Diktverket berättar om en namnlös gammal man, den hänryckte, som minns tillbaka och berättar om sitt liv. Eskapaderna består av att lägra sköna jungfrur, dräpa fiender och är allmänt känt för att vara väldigt grovt i sina vålds- och samlagsskildringar.

Vem författaren är vet man inte. Somliga lärda menar att det är uppenbart att verket har åtminstone två olika författare eftersom frekvensen av vissa ofta använda ord är så olika i den första och den senare delen av diktverket. Enligt de lärda är verket mer än åttahundra år gammalt och troligtvis författat av två mytomaner och suputer. Bland det förmögna folket är diktverket sett med onda ögon eftersom det anses göra narr av rikefolk i allmänhet.

Det märkliga verket är trehundratrettiotre verser långt och varje vers har trettiotre stavelser. Alla verser består av tre strofer med elva stavelser vardera. Strof A och B rimmar med varandra inom versen. Strof C rimmar med strof C i närmast följande eller föregående vers.

Vanligt är att gemene man kan citera de mest kända och inledande verserna. De följande trehundra verserna finns endast bevarade på ett fåtal ställen i olika äldre skrifter.

Det finns en ganska stor koncentration Pyar-alver i Consaber. Dessa är absolut vanligast på Danabréann, men de kan även påträffas i resten av Consaber. Flera Pyar-ätter har vunnit adelstitlar en gång i tiden. Det är inte heller helt ovanligt med vandrande Léaram från Alarinn. De sistnämnda håller sig mestadels i Uriens norra delar och i Tokon, då klimatet i dessa områden påminner om hemlandet Alarinn. I grevskapet Felosi, ungefär mitt på Urma Bréanns östsida, lever ungefär 25.000 léaram-alver.

Dvärgar förekommer framförallt i den centrala bergskedjan. Klanen Ghor har ett stort dvärgfäste där, Narekh-Renk-Ghor, som har handelsutbyte med Calnia och som ofta rådfrågas av regentförsamlingen.

Tiraker, framförallt av Frakk-stammen, går att hitta bland bergen. De gör ibland räder ner mot norra Consaber. Tiraker är allmänt misstrodda och i norr till och med hatade.

Matkultur

Den sabriska maten är ganska enkel. Kött förekommer inte så ofta, annat än vid högtider och helger. Det vanligaste är fläsk och hönsfågel. Daak påbjuder att man äter fisk på veni (fredag). För vanligt folk innebär detta saltad eller rökt sill. Den vanligaste typen är stuvning där man lägger i det man kan få tag på. Andra typiska maträtter är havregröt, korngröt, pannkakor och paj. Till den mesta maten serverar med ett grovt bröd. Frälset har ofta bra mycket mer raffinerade rätter på sina banketter, som till exempel helstekt oxe (populärt i norr), fyllda vaktlar eller förgylld svan (populärt i söder).

Hos tokon har man en något annan matkultur. Den beskrivs inte här, utan är gemensam med léarams matkultur. Se alvisk mat nedan.

Codfal: Torkad och saltad fisk läggs i blöt ett dygn. Kokas sedan med lök och rotfrukter. Serveras med grönsaker och bröd.

Danapaj: En sydsabrisk pajrätt som tillagas av smör, mjöl och mjölk. Fylls med hackad lök och fisk.

Grönsaksstuvning: Diverse rotfrukter och grönsaker stuvas med smör och mjöl. Serveras ofta med salt eller rökt sill.

Köttstuvning: En mustig stuvning som tillagas av kött, lök, mjöl, rotfrukter och svamp. Stuvningen reds med mjöl. Kryddas med peppar, enbär och salt.

Långcod: Långcod är torkad fisk, huvudsakligen långa eller kabeljo, som får ligga i blöt i lut i en vecka och sedan kokas. Långcod serveras med kokta rovor och vit sås med kryddpeppar och salt. Det är den traditionella maten på det nya årets första afton.

Präststuvning: Kyckling eller höna som stuvas med mjöl, grönsaker, bönor och rotfrukter. Kryddas med peppar, timjan och mejram.

Rugerani: En starkt kryddad varmrökt fläskkorv från södra Uriens.

Venistuvning: Denna stuvning tillagas med fisk (den sort som finns tillgänglig), lök, morötter, palsternacka, rotselleri, rosmarin och dragon. Stuvningen reds med mjöl. Serveras vanligen på veni (fredag).

Vörtbröd: Ett grovt bröd som bakas med rågmjöl, smör, öl, honung och kummin. Bröden formas till limpor.

Ålpaj: En pajrätt som tillagas av smör och mjöl, med fyllning bestående av hackad och stekt ål, lök och äpple. En specialitet i centrala Uriens.

Äggplättar: En sorts tjocka pannkakor som tillagas av ägg, mjölk, smör och mjöl. Serveras med honung eller kokt frukt. Serveras vanligen som efterrätt, men kan också ätas som måltid varvid man ofta har hackat fläsk till.

Mäktiga släkter

Negaidh: De senaste 120 åren har den sabriska kronan vilat i huset Negaidhs händer och eftersom flertalet av hertigtitlarna därmed tillfallit konungens släktingar, så utgör huset en maktpelare i Consaber som få kan rubba. Men i takt med att konungens vägran att svära Draken trohet växer till en öppen konflikt med Tokon, så tilltar kritiken mot hans politiska rävspel. Ett inbördeskrig skulle troligtvis leda till ett slut på huset Negaidhs regentlängd.

Cretèn: Consabers enda helt ärftliga ämbete, hertigtiteln över Uriens, innehavs av Nagor Cretèn, befälhavare över armén, och dennes släktingar. Hertigens släkt har stort inflytande i Consabers politiska värld, och är därtill en mycket förmögen släkt som förfogar över stora ägor. Cretèn håller sig väl med nyckelpersoner inom administrationen och andra personer på andra viktiga poster i samhället, och ett nät av tjänster och gentjänster gör att en mängd inflytelserika personer är skyldiga dem gentjänster. Släkten är mycket respekterad, såväl av adel som av ofrälse, och många ser dem som rikets garant för militär säkerhet. Nagor Cretèn förespråkar att ett krig mot Thalamur snarast måste inledas, helst innan fienden hunnit befästa sina gränstrakter.

Malinn: Malinns högst uppsatta släktmedlem är Greven av Turin, Faran Dun Malinn, tillika primod av Turina. Malinn har anor långt tillbaka i tiden och är en högt ansedd släkt bland både rikefolk och gemene man. De är kända för att vara rättskaffens och rättframma, och inte särskilt knussliga med att lätta på penningpungen för ett behjärtansvärt ändamål.

Adelstitlar

Consaber är ett konungarike och det finns en kung i Consaber, som enligt tradition är lojal mot Daak. Det är primoden av Calina som sätter kronan på kungens huvud.

Under sig har kungen fem hertigar, som alla svär kronan trohet. Oftast är en hertig redan greve vid utnämnandet. Under sig har hertigarna sammanlagt tjugosju grevar som också de svär trohet gentemot kronan. Deras överordnade hertig är endast administrativ; hertigen får ett dekret av kungen som ska vidarebefordras till grevarna, men i praktiken är grevarna självstyrande.

Förutom dessa finns det tre övriga adelsranger som äger eller förvaltar land: En markis förvaltar en stad åt konungen, en godsherre är en riddare som förvaltar ett stycke land åt en greve eller en hertig, medan en baron äger ett stycke land som kommer att gå i arv till hans son.



Vanliga sabriska namn

Det finns två huvudsakliga grupper av namn: de sabriska och de tokonska. Dessa blandas ibland, vilket innebär att sabrier kan ha tokonska namn och omvänt. Familjenamn förekommer i princip bara bland adliga familjer och vissa köpmannafamiljer. Däremot använder man patronym, exempelvis: 'Olden Bundels son' eller 'Fiona Ossians dotter'.

Sabriska mansnamn: Bundel, Burwell, Carnin, Claimon, Creigh, Dnegel, Egin, Faradan, Funsarat, Geredan, Heryn, Jeneres, Jiemes, Lestat, Marak, Neres, Ocran, Olden, Pelen, Pelt, Picar, Pien, Raken, Reben, Revan, Reven, Saldin, Tenas, Tiamel, Torden, Unter, Varfer, Yrwen.

Sabriska kvinnonamn: Alade, Daria, Edet, Elsgita, Gwendelli, Helas, Ilwe, Inaly, Indina, Ivia, Jaina, Lasna, Less, Lewellyn, Linna, Mara, Melony, Mira, Narina, Nelna, Ryana, Sala, Tiana, Ulli, Valla, Vasla, Welle, Yrva.

Tokonska mansnamn: Aidann, Breadainn, Cìaran, Dùweigh, Earlach, Farrach, Giereinn, Idair, Lanfair, Mùir, Niei, Ossain, Pòl, Ruigh, Siadan, Tùirigh, Ùille, Wydhei, Yrwainn

Tokonska kvinnonamn: Ailis, Brithain, Cìdhain, Dewain, Eìra, Fiona, Gwendeilidh, Helaìs, Inalaidh, Lewelleinn, Meloneidh, Neillidh, Owaineidh, Pithainn, Righidh, Sìusaidh, Tailinn, Usiann, Wiasinn, Yrfhaidh

Typiska karaktärsdrag

Den typiske sabriern har högt värde i Lojalitet. Conrier bör ha specialiseringen 'Consaber', perennern 'Konungen' och tokon 'Klanen'. Perenner och tokon har hög Heder. Conrier och perenner har högt värde i Tro.

Religioner

Det finns knappt några icke-religiösa människor i Consaber. De flesta bekänner sig till den sabriska varianten av Daaks kyrka. Den sabriska kyrkan har trosuppfattningar som är något ljusare än de som är de gängse i Jargien, men en icke föraktlig del, framförallt representerad i norr, tror på den Gamla tron.

Den sabriska kyrkan är i grunden en Daak-kult. Man tror på Daak som världens skapare och frälsare, men till skillnad från moderkyrkan i det jargiska kejsardömet ber man sällan direkt till Daak. Istället ber man till helgon, framförallt de större och mest kända, då dessa genom sitt ursprung bland människor ligger närmare mänskligheten och därför antas vara mer benägna att hjälpa.

Det finns flera andra skillnader. Det förekommer ingen schism mellan bildstormare och bilddyrkare – begreppen finns knappast. Vidare anser de flesta invånare att allt som en sabrisk trollkarl gör är gott och att allt som en thalaskisk trollkarl gör är ont. Detta får naturligtvis moderkyrkan i Jargien att anklaga sabrierna för kätteri, då moderkyrkan anser att magi är blasfemi mot Daak skapelse. Hur som helst så tycks sabrierna inte ha något emot magi, vilket Legio Colonan (Consabers mäktiga sammanslutningen av magikerhus) är ett gott bevis för

Kyrkan är organiserad som en stat i staten, och har officiellt sitt överhuvud i aboraten i Tibara. Det har dock inte förekommit någon viktigare kommunikation mellan Consaber och Tibara på länge. Consaber lämnas för sig självt.

Det finns flera vanliga helgon i Consaber. De mest vördade är Sankta Inaly, Sankt Faulk, Sankt Eoboth, Sankt Verrete och Sankta Constance. Det närmaste Consaber kommer ett nationalhelgon är St. Inaly och katedralen i Calnia är uppkallad efter henne. När hennes make blev bortförd och hennes gods hotades av fiender lät hon rusta sig och drog ut i fält för att befria sin make och besegra de som hotade henne och hennes familj. Hon har sedermera stått som alla husmödrars och hems beskyddare, de flesta kvinnliga krigare har St. Inaly som sitt skyddshelgon och många vildsinta flickor får eller tar sig ett namn som liknar detta helgons.

Den Gamla tron har överlevt trots nästan ett tusen års Daakkult i landet och har hela tiden hållits vid liv av Tokon i norr och av små isolerade grupperingar framförallt i norra Calana och Uriens. Den Gamla tron är en panteistisk religion med starka länkar till magi. Enligt den Gamla tron är magi ett resultat av Drakens närvaro, samma drake som är landets själ och som en gång i tiden enade Tokons alla klaner mot thalaskerna. Utan Draken skulle Tokon falla och magin i världen dö ut.

Draken är fader till flera av gudarna och gudinnorna i den Gamla trons mytologi. De flesta invånare i Consabers sydliga delar tvivlar på Tokons myter, men det finns flera saker som talar för deras sanningshalt – speciellt att varje drake som någonsin har upptäckts – plus ett antal som inte har upptäckts – finns namngiven och beskriven i det långa diktverk som kallas Draksången. Totalt är etthundratio drakar namngivna, varav åttiofyra är kända till hemvist och utseende. Således finns det alltså tjugosex drakar som ännu inte har upptäckts eller som har fallit i glömska – om man nu tror på sången, förstås. Intressant är också att Tokon sätter Draken som överordnad gudar och gudinnor.

Krigsmakt

Consaber domineras av dess fiendskap med magikratin Thalamur som vid det här laget pågått i drygt femtonhundra år. Detta har tvingat sabrierna till många nya grepp, oftast direkt kopplade till krigsmakten. På senare år har cirefalierna börjat uppträda mer och mer fientligt nu när Consaber börjar göra sig gällande som en handelsnation. Cirefalierna har bland annat tagit ön Colm i söder, där de byggt upp ett imponerande försvarsverk, med motiveringen att de måste kunna försvara sin handel.

Som om inte detta skulle vara nog så är stämningen i hertigdömet Tokon allt annat än god. Då den nuvarande kungen Constantin XIV inte har svurit den traditionella trohetseden till 'Draken', har Tokon blivit mer och mer uppretat och det talas om uppror och krig mot resten av Consaber.

Totalt sett kan kungen inför ett krig mönstra fyratusen lansar och en övrig armé på 40.000 man, men detta endast i ett krisläge då riket är hotat. Normalt sett rör sig kungens armé om ungefär ettusen lansar och tiotusen infanterister. Vid krigståg används även flygdragonerna – en liten kavalleristyrka som rider på heavé-drakar. Dessa används huvudsakligen för spaning. Tjugofem drakar finns stationerade på Slottsholmen i Calnia i fredstid.

Den sabriska flottan har som uppgift att skydda Consabers handelsrutter och handelsfartyg. Dessutom skall de säkra kustlinjerna från fiender och sjöröveri. Liksom handelsflottan har krigsflottan huvudsakligen sabrier även om framförallt de större enheterna ofta har ett rundgattat skrov med högre för- och akterkastell. Mellan kastellen finns vanligen änternät som gör det mycket svårt att borda en sabrisk örlogsman.

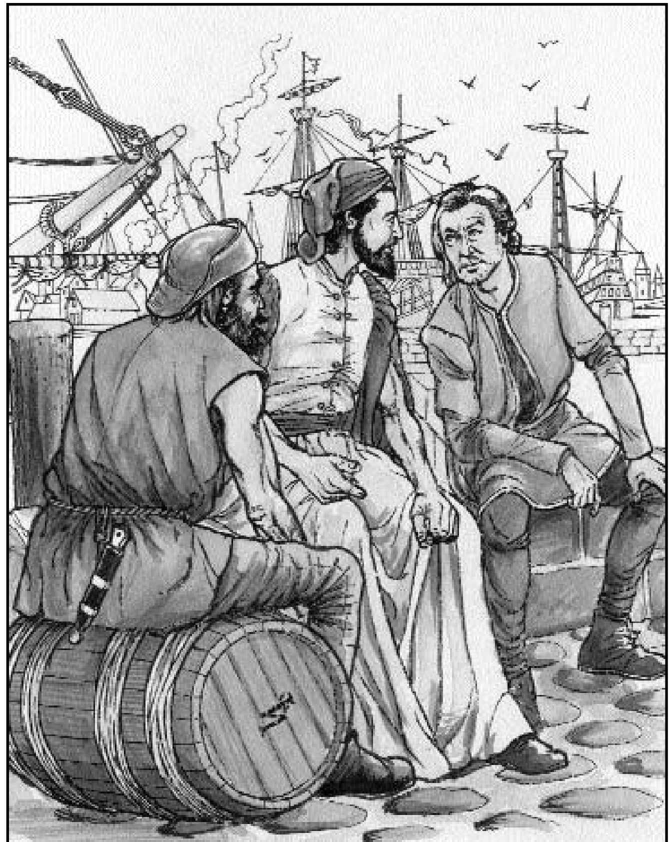
Den sabriska sjökrigsföringen anses vara bland de mer nydanande. Örlogsfartygen förstärks ibland med flygdragoner och heavé-drakar från Slottsholmen i Calnia. Dessa stationeras på ett eller två små specialkonstruerade drakfartyg som vardera kan husera ett antal heavé-drakar. Tack vare drakarna kan flottan spana långt bortom räckvidden för en konventionell flotta.

Man skiljer på kustvakt, sabrier och krigsskepp. Det finns 31 krigsskepp (karacker), 91 sabrier och 129 kustvaktsskepp i krigsflottan. Kärnan utgörs dock av de fyra drakfartygen.

Fruktan för kriget

Inget är så påtagligt bland vanligt folk som rädslan för att en generation av ynglingar skall slukas av kriget – det krig med Thalamur som alla är övertygade om är i antågande. Få vågar dryfta saken med sina bekanta eller ens under fyllan på tavernan, men oron är ändå ständigt närvarande. Det glada välkomnande av främlingar har ersatts av en misstänksamhet – vem vet var fiendens kunskapare drar fram?

Bland bildat folk kompletteras hotbilden av en tredje part: det cirefaliska samväldet. Den mäktigt befästa handelsstationen på ön Colm, strax söder om Consaber, skulle mycket väl kunna användas som utgångspunkt för en invasion. Inte för att cirefalierna själva skulle sätta igång ett väpnad konflikt, men de har mycket att vinna på att intervenera i ett krig som skulle leda till Consabers fall.



Handel

Consabers hela maktställning är baserad på handel. Skulle handeln lamslås så skulle Consaber snabbt få problem, då det är förtjänsten från handeln som försörjer krigsmakten. Detta vet Consabers fiender, men det är svårt att slå mot Consabers handel eftersom den är så väl skyddad av flottan.

Consaber är självförsörjande. Tack vare sin kolonisering och starka handelsflotta har folket dessutom kunnat importera lyxvaror och exportera sitt överflöd till andra riken. Nästan alla handelsvägar in eller ut ur riket går sjövägen – de flesta andra vägar blockeras effektivt av höga berg.

Den huvudsakliga importen är i form av lyxvaror som arrack, socker, siden, bomull och exotiska träslag, medan den huvudsakliga exporten är samma lyxvaror som ovan samt produkter från en stor ylleindustri. Sabriskt kläde anses vara bland de finare i världen. Arrak, socker, siden, bomull och kläde är något billigare i Consaber än i resten av Mundana, men i övrigt är priserna ganska normala. Dessutom exporteras livsmedel i form av spannmål och torkat eller saltat kött.

De flesta skeppen i Consabers handelsflotta består av en speciell typ av råriggade skepp, sabrier, som är väl lämpade för havsgående sjöfart. En sabrier är ett råriggat två- eller tremastat fartyg med strömlinjeformat skrov och rak, utfallande stäv. Skeppet är lättseglat och snabbt, och den kan ta hyfsat stora mängder last.

Den sabriska handelsflottans styrka ligger i deras utvecklade navigationshjälpmedel som till exempel kompass, astrolabium, navigationstabeller och detaljerade sjökort. Även enklare hjälpmedel såsom knoplina och tubkikare underlättar navigation. Med dessa hjälpmedel är det möjligt att fastställa positionen med någorlunda precision.

Myntsystem

Myntfoten baseras på denaren, en enhet som funnits i omlopp sedan kejsardömet Colonan. Den kallas vanligen bara 'silver' i Consaber. Den sabriska denaren är lika god som någon annan och värd lika mycket som en jargisk denar. Däremot anses sabriska penningväxlar vara säkrare än de flesta andra (om man undantar det mycket säkra cirefaliska bankväxlarna). Sabrier tycker inte om de thalaskiska mynten. En sekha anses bara vara värd en halv silver, medan en khali är värd tio silver.

Det finns flera olika myntsorter i Consaber. Silvermyntet kvarting är det minst värda som väger nästan ett halvt gram och är värt en kvarts silver. Cador är ett silvermynt som har ett värde av fyra silver. Nakon är ett litet guldmynt som är värt tolv silver. Slutligen finns guldmyntet remerier som är värd 21 nakon, det vill säga 252 silver. Enheterna 'mark' och 'pund' används enbart i räkenskaper och motsvarar 180 respektive 240 silver.

Consaber har få handelsrestriktioner. En av de viktigaste restriktionerna är handel med guld. All handel med guld är förbehållen kronan, men i vissa fall går det att få dispens. Det gäller oftast utrikeshandel där säljaren inte godtar skuldsedlar och alltså måste få betalt på något annat sätt. Orsaken bakom de hårda begränsningarna med guldet är att man inte på något sätt kan riskera Consabers ekonomi, då denna är baserad på guld och andra ädelmetaller.

Tideräkning & kalender

Consaber har en annorlunda tideräkning än i det jargiska kejsardömet. Man utgår från Frihetskriget och sätter dess sista år, det året då Consabers frihet säkrades, till år 1. Enligt Consabers kalender är det nu år 1512, till skillnad från Daaks tideräkning, enligt vilken det är 2967 e.D.

I Consaber används coloniska namn på månaderna, nämligen januari, februari, mars, april, maj, juni, juli, augusti, september, oktober, november och december. Exakt vad månaderna är uppkallade efter är det ingen som vet. De fyra sista tycks dock betyda månad sju, månad åtta, månad nio respektive månad tio, vilket beror på att det coloniska året började med mars månad. Sabrierna har sedan anammat den gamla tokonska traditionen med att året börjat vid den mörkaste tiden. Veckodagarna har liksom månaderna coloniska namn, nämligen: domi, luni, mari, merkari, goedi, veni och sabi.

Tack vare sjöhandeln har Consaber mer eller mindre tvingats gå över till en fast kalender med sifferdatum, men fram till alldeles nyligen hade man aldrig haft någon sådan kalender. Istället har man mätt dagarna i relation till olika helgondagar. Denna kalender gäller fortfarande i stora delar av Consaber, särskilt i de delar där kyrkan har starkt inflytande. Det är enbart i de större hamnstäderna som den nya kalendern har börjat användas även av vanligt folk.

Intressanta personer

HM Constantin XIV av huset Negaidh: Konungen är en imponerande person omkring de fyrtio, 192 cm lång, välbyggd och kraftig och med ett ungdomligt utseende. Han har ett ljust, välansat skägg, de blå ögonen är skarpa och genomträngande och blicken är vaken och intelligent och han ger intrycket att vara en kapabel man. Det är ingen person som man pressar, det är något som man snabbt lägger märke till. Konungen är intelligent och kultiverad, han har studerat vid Akademien i Calnia och vet en hel del om seder och bruk. Han har livstids erfarenhet av hovpolitik och även utrikespolitik och är en duglig administratör. Han är också stridserfaren – den erfarenheten har han fått från Pereinska frihetskriget. Han låter sällan sina känslor ställa till problem för honom.

HM Fiorina, Drottning av Consaber: Drottning Fiorina är konungens unga gemål, endast nitton år gammal. Hon har ännu inte fött honom någon arvinge, trots att det har gått fyra år sedan vigseln. Äktenskapet ingicks huvudsakligen av politiska skäl, då en conrisk konung som tar en perennisk gemål vinner en hel del popularitet hos den perenniska befolkningen. Vid första anblicken verkar hon vara en undergiven och tystlåten kvinna, men skenet bedrar. Hon är långt starkare än vad som syns. Problemet är att hennes make är ännu starkare, inte bara ur rent politiskt utan också ur själslig synvinkel. Om hon skulle bli änka och änkedrottning skulle det inte dröja länge innan hon var den ledande makten i riket, istället för bara en ja-sägare till rikets rådgivare.

Erefan Daversin, primoden av Calnia: Den långsmale och åldrige primoden av Calnia är Kyrkans viktigaste representant i Consaber. Han ses sällan leende, och är desto oftare mycket allvarlig med hårt knipna tunna läppar och en genomträngande blick. Hans fårade ansikte tyder på omfattande konflikter. Huruvida dessa är själsliga, personliga eller fysiska är det ingen som vet. Erefan Daversin är en troende man. Det finns ingenting som kan få honom att vika från sin tro. Hans stora mål med livet är att få hela Consaber svuret till Daak, och att den Gamla Tron för evigt ska förvisas från riket. I och med det senare har han lätt att hamna i konflikter med Verduhrakh. Erefan Daversin är ofta mycket hätsk mot den nio meter långa draken som förvånande nog är väldigt tolerant.

Äventyrsuppslag

I Daaks namn: Primoden av Calnia har tagit emot en grupp riddare från det jargiska kejsardömet. Få vet vad de diskuterade, men det är tydligt att riddarna inte är nöjda med resultatet av diskussionen. De har tagit in på ett värdshus (samma som rollpersonernas?) där de med bistra uppsyner släcker törsten med svagdricka och spätt vin. Riddarna ställer frågor om en kvinna som slagit sig ned i trakten – en kvinna som rollpersonerna känner igen. De har nämligen stött på henne under ett tidigare äventyr (spelledaren kan placera in henne var helst han önskar) där hon på ett eller annat sätt hjälpt rollpersonerna. Nu verkar det som om riddarna är ute efter kvinnan, och de vill henne inget gott. Vågar rollpersonerna hjälpa kvinnan? Det är bråttom, och den bästa taktiken är att nog att i förstone försöka gömma kvinnan och sedan ta kontakt med primodens män. Riddarna har tydligen bestämt sig för att handla utan mandat, vilket en del efterforskningar kan avslöja.

Intressanta platser

Askslätten: Den absolut östligaste delen av Danbréann kallas för askslätten. Anledningen till detta är de spontant förekommande eldstormarna som gör att nästan all vegetation saknas. Marken

täcks ofta av gråvit aska. Då det blåser så virvlar askan upp och gör det svårt att andas. Under de sällsynta regnovädren bildas en otrevlig lera som har en förmåga att sätta sig fast på allt. Legio Colonan håller området under uppsikt eftersom man anser att bränderna uppkommer på magisk väg. De magiker som besöker platsen finner också att området är högmagiskt för pyrotropi. Forskare från Legio Colonan har på Askslätten funnit fem klippblock som reser sig ur den ofruktsamma terrängen. Dessa skulle kunna utgöra uddarna i ett väldigt pentagram med en diameter på cirka två kilometer. Alla försök att gräva fram blocken har misslyckats. De tycks inte ha någon botten utan snarare vara rektangulära monolitformationer som sträcker sig ned mot urberget. De senaste åren har klippblocken varit begravda under askdynerna och de har inte gått att finna under denna tid.

Drakskogarna: I de nordöstra delarna av Tokon finns de vidsträckta drakskogarna. Dessa sägs en gång i tiden ha täckt hela Drakens land (det vill säga nuvarande Tokon, Consaber och Alarinn). Det är i dessa skogar som druiderna berättar om hur Ubheanaidh samlade ihop alverfolk, människor och dvärgar för att kämpa mot Ondskan. Landet utanför drakskogarna kallas för 'de glömdas land' som Draken har övergett. I drakskogarna lever de utvalda folket. Någonstans i skogarna sägs också Sabhrainn-kulten ha ett av sina viktigaste fästen.

Isälven: I Consabers inland rinner en liten älv ut från Olandmassivet, inte långt från Elfphec. Den är mycket klar och kall året om och dess vatten sägs ha helande egenskaper. Ett flertal expeditioner brukar årligen ge sig ut i vildmarken för att få sina krämpor, främst reumatism och muskelvärk, botade i älven.

Karnag-grottan: Mitt i Olanden (det södra bergsmassivet på Urma Bréann) finns Karnag-grottan. Namnet är egentligen missvisande eftersom det egentligen är frågan om ett helt system av raviner och grottor. I Karnag sägs det finnas djupa gångar som leder in till skugglanden. Många delar av året är området täckt av djup snö. Även våren är en farlig tid att befinna sig i området eftersom oberäkneliga grottorna och strömfårorna kan översvämmas utan någon förvarning.

Misia: Misia var en gång en mäktig fästning, men är numera bara en stor borgruin i centrala Felosi. Fästningen byggdes i en vildare tid då hotet från tirakerna i bergen var betydligt större än nu. Det påstås att det finns en skatt begravd här. Att ta sig in i ruinerna sägs vara mycket riskfyllt eftersom det finns otrevliga monster, såsom hyggelmonster, gargyler och basilisker.

Legender och myter

Den huvudlösa besten: Under fullmånenätter håller sig bönderna i grevskapet Uter inomhus. Framför elden berättar de gamla för de yngre om den huvudlösa besten – en legend som förmodligen innehåller ett stort mått av sanning. Legenden berättar om en conrisk riddare som brände och skövlade och som till sist blev infångad av kyrkan. Riddaren halshöggs och steglades. Upprymda av detta spektakel stormade en pöbel till de kyrkliga stallarna för att hämta riddarens häst. Hästen misshandlades och brändes med facklor och bloss, och till sist släpades hingsten till torget och halshöggs. Den natten var månen full, och under månens bleka sken vaknade den huvudlösa besten till liv. Under månklara nätter springer nu den huvudlösa varelsen land och rike runt för att leta efter sin döde herre.

St Eoboth och draken: St Eoboth var en hjälteriddare som levde och verkade i Consaber i en svunnen tid. Han föredrog det stora tvåhandssvärdet i strid och var en vild förkämpe för Daaks tro. Vid ett tillfälle härjades Baton av en drake som krävde tribut i form av skatter, kött och unga jungfrur. St Eoboth red ut på sin stora svarta springare för att bekämpa odjuret. Han red i dagar innan han fann bestens håla, där band han sin häst vid ett träd, drog sitt svärd och vandrade ned i grottan för att utmana draken. Kampen varade i två dagar och skakade marken så till den grad att hela berget rasade samman till en stor stenhög som än idag kan beskådas alldeles i närheten av Grikentulw. St Eoboths häst, Svarthov, slet sig när berget föll samman. Den fann ett sto i en av Batons dalar, och med henne lade han grunden till batonhästarnas släkte.

Fakta om Consaber

Statsskick: Feodal monarki med viss demokrati.

Statsöverhuvud: Hans majestät konung Constantin XIV av huset Negaidh.

Rättsväsende: Friställd från adeln. Lägre rätt tolkas av konungens fögderi, högre rätt av konungen eller av konungen utsedda domare. Alla tolkning utgår från den sabriska lagboken Jus Magna.

Areal: 300.000 km^2.

Invånarantal: ca 2.000.000 invånare.

Befolkningstäthet: 6,7 invånare per km^2.

Befolkning: Perenner 45%, Conrier 31%, Tokon 12%, Dvärgar 3% (huvudsakligen Ghor), Misslor 2%, Alver 2% (huvudsakligen pyar och léaram), övrigt 5%.

Språk: Sabriska. För skrift används thalaskiska tecken. Det finns fasta stavningsregler för sabriska.

Huvudstad: Calnia, 55.000 invånare.

Huvudnäring: Handel, ylleexport.

Handelsvägar: Sjövägen över hela Mundana, dock huvudsakligen till Ebhron, Asharina, Melorion och Jargien.

Import (i stort): Socker, arrack, bomull, siden, kryddor.

Export (i stort): Ylletyg, kläder, spannmål, torkat kött.

Militära resurser: Stark flotta om 160 krigsfartyg och 80 mindre örlogsskepp, två divisioner flygdragoner, kan mönstra upp till 4.000 lansar tungt kavalleri och 40.000 infanterister, varav 20.000 bågskyttar.

Religion: Lokal Daak-kyrka.

Vänner: Alarinn, Ebhron, de thalaskiska utbrytarstaterna Pereine och Colonan, Asharien och Soldarn.

Fiender: Thalamur, eventuellt cirefalierna – främst när det gäller konkurrens om handel.

Myntfot: 1 remerier = 21 nakon, 1 nakon = 3 cador, 1 cador = 4 silver, 1 silver = 4 kvartingar.

KAPITEL TIO

ALARINN



Den lilla roddbåten, som sakta flöt nedströms, vred sig av och an för den svaga strömmen som förde den längs Nies vatten vid gränsen mellan Tokon och Alarinn. Årorna var uppdragna i båten och ihopsjunken på rygg låg en man med händerna sönder-trasade till köttslamsor. Huden hade fläkts av dem och blodet färgat hans armar och århandtagen röda. Mannen i båten låg helt orörlig, som om han vore död. Vid hans sida låg en väska vilken han nästan krampaktigt höll om med den ena handen. De uppspärrade ögonen stirrade tomt upp i den middagsmogna himlen. När båten stilla fortsatte sin färd ner mot havet drev den allt längre inåt den västra stranden, tills den strandade bara några armlängder från stranden. Där låg den och lät vågorna rofyllt slå mot den tjärade kölen.

”En båt!” Det var inte ofta som Ciadi fick äran att hitta eller upptäcka saker. Något förundrat vände sig hennes vänner om. Hon sprang plaskande ner i vattnet och drog mödosamt upp båten på stranden. Hennes hjärta frös till för ett kort ögonblick då hon såg att där låg en död man.

”Är han död?” viskade Liara bakom henne och trängde sig samtidigt fram för att kunna se bättre. De fyra kamraterna stirrade tyst på den stillatigande mannen. Han tycktes inte vara en infödd, han bar märkliga kläder och hans hy hade en något mörkare nyans. Ciadi sträckte sig försiktigt efter väskan som mannen hade vid sin sida, och slet raskt åt sig den varpå hon backade undan några steg. Nyfiket öppnade hon väskan. Allt som fanns där var ett cylinderformat etui. Hon öppnade det och halade fram ett pergament som fanns ihoprullat där, varpå hon läste: ”Till Husens råd”. Vännerna såg på varandra och sedan på mannen. När de hörde hästarna dundrande närma sig längs stranden längre uppströms, visste de genast att de hade hamnat i något som ingen av dem hade önskat.

ALARINN

Mundanas enda kända alvrike Alarinn ligger öster om Consaber, mellan Alari-viken och Tokonmassivet. Det utgör också den östra gränsen av det område som normalt kallas för Rhung-Alari. En gång i tiden utgjorde riket en del av Consaber, men vann sin självständighet vid den Alarinnska Frigörelsen, en händelse som kallas 'historiens största duell'.

Geografi

Alarinn är ett bergs- och hedlandskap som ligger öster om Consaber samt sydöst om Tokon. Landet är kuperat och bergen fuktas kraftigt av sydliga havsvindar. Detta gör att Alarinn är fuktigt, kargt och allmänt otrevligt. Endast i Sydlanden kan man ha något som helst större jordbruk – i resten av riket är jordbruksavkastningen synnerligen låg. Man lever huvudsakligen av boskapsskötsel och ett visst skogsbruk.

Alarinn genomströmmas av många floder. Samtliga är strida och kalla. De sjöar som finns är smala, djupa och kyliga, och det påstås att det finns allehanda urtidsmonster i dem.

De enda fornlämningar man hittar är gamla stenbefästningar från Tokons förfäder, vilket är en följd av det coloniska imperiets svala intresse för detta ogästvänliga och vindpinade område.

Alarinn delas in i fyra delar, som i sin tur delas upp av de olika klanerna. Nordlanden är en långsmal kil som består av bergigt hedlandskap, vilket sträcker sig mellan floderna Níe och Samaidh. Västlanden tar vid bortom Samaidh, och sträcker sig vidare ända till floden Tileinn, med bergen som gräns i öst. Halvön mellan floderna Tileinn och Síana utgör sydlanden och består huvudsakligen av jordbruks- och skogslandskap. Alaripasset ligger i sin tur inklämt mellan höglanden och Tokonmassivet. Det är ett bördigt område som vattnas av floden Síana och regntunga vindar från söder.

Historia

Alarinns historia börjar samtidigt som Tokons. Tokon dominerade på den tiden området som idag motsvaras av nuvarande Tokon, halvön Urma Bréann och Alarinn, men kuvades upprepade gånger av det coloniska imperiet. I samband med det andra stora kriget mellan alver och dvärgar kom en stor kontingent av alver, som var emot kriget, att sätta upp en koloni i östra Colonan. Dessa utbrytaralver ansåg att man inte hade rätt att starta ett nytt storkrig på grund av att dvärgarna hade kastat förbannelsen.

Tankegångarna om heder var väldigt lika de tokon hade, varför alver och människor kom riktigt bra överens. De båda folken blandades på mer än ett sätt och stammen léaram, de hedersamma, blev till. Léaram har många drag gemensamt med tokon, och då inte bara kulturella utan även fysiska, så förmodligen blandades även blod mellan folken. Léaram är till exempel den enda stam bland alver där männen bär skägg.

Större delen av historien är gemensam för både léaram och tokon. Det är först i och med den alarinnska frigörelsen som deras historia börjar separeras. Frigörelsen började den nionde maj 604, sabrisk tideräkning, med att Conrad I, den dåvarande sabriske kungen, förolämpade alari-alvernas språkrör så dödligt att denne förklarade en ferlaninaé mot konungen. En ferlaninaé är en alvisk fiendeskap som är så djup att den endast kan lösas med blodspillan. Oftast begränsar sig en ferlaninaé till de båda fienderna, men i det här fallet eskalerade den till ett fullt inbördeskrig i sydöstra Tokon.

Till en början tog sig upproret uttryck i civil olydnad, men snart fängslades, torterades och avrättades många av de inblandade, varpå det väpnade upproret var ett faktum. Alverna led dock svåra förluster till en början, de hade inget att sätta emot professionella beridna soldater, men då Pachail Nentari tog över befälet, vände stridslyckan i och med en ny gerillakampanj. Ett av Pachails första steg blev att avslöja och rensa ut alla tjallare från upprorsmännen genom att brännmärka dem i pannan, binda ihop dem och skicka dem till den sabriske kungen.

Ett flertal strider ägde rum, upprorsmännen lyckades häva belägringen av dåvarande Insamaidh, och när sabrierna kontrade med att skicka nya soldater och ryttare, lurades dessa in i oländig terräng där kavalleriet förlorade sin taktiska överlägsenhet. Den sabriska armén fick så stora förluster att de helt enkelt inte kunde fortsätta striderna. Missnöjet i Consaber var stort. Inbördeskriget var enormt kostsamt, varför en samling adelsmän med kungens egen bror i spetsen avsatte regenten och lät skicka honom till Tileinn i kedjor tillsammans med ett fredsbud där hela östra Tokon skänktes till léaram-alverna.

Husens råd upprättades i det nybildade riket Alarinn, som efterhand åren gick fick en allt bättre relation till Consaber. De båda rikena var till exempel allierade i kriget mot Thalamur och allt efter detta har relationerna varit goda.

Städer

Den enda stora stad som finns i Alarinn är Kinyen Sina. De flesta invånarna i Alarinn föredrar att bo i byar eller små gårdar.

Kinyen Sina: Alarinn har en enda egentlig stad, nämligen Kinyen Sina eller 'Vänskapens Stad', som naturligt nog också är huvudstad. Staden har kvar sina stadsprivilegier från den tid då Alarinn var en del av Consaber – dessa drogs inte in vid frigörelsen. Med dess 2.500 invånare är det huvudstad, säte för Husens Råd och den stora inkörsporten i Alarinn. Kinyen Sina domineras av låga stenhus med smala och slingrande gator. Två utmärkande landmärken finns i staden, dels en Daak-kyrka med tillhörande kloster som fortfarande upprätthålls 'mitt i hednaland' och dels det gamla slottet där Husens råd samlas.

Språk

I Alarinn talas felya alarina, den näst största dialekten av det alviska språket felya. En hel del låneord och viss grammatik har lånats från tokons gamla språk, liksom bitar av kulturen. Man skiver med felya nai, det alviska ideografiska skriftspråket. Utöver felya alarina så talas även tokon, även om språket är utdöende i Alarinn. Många talar dessutom sabriska som andraspråk.



Samhälle

Alarinn är det enda officiella alvriket i Mundana, då inget annat alvbefolkat område vare sig är erkänt i praktiken eller har någon representation utomstädes. Därmed har riket fått en särställning bland alver och stort inflytande i människokulturer, särskilt områdena öster om Rhungsjön. En stor del av befolkningen utgörs dock av människor, nästan en på tjugo är en människa, varför Alarinn är synnerligen unikt. Inte på något annat av alver kontrollerat område bor lika många människor.

Alarinns folk lever i ett klansamhälle, på samma sätt som man gör i Tokon, med den skillnaden att det inte finns någon överkung i Alarinn. Varje klan, som av alverna kallas 'sìol', besitter ett visst landområde. Ledaren för huset förvaltar marken åt huset och delar ut markbitar till de olika familjerna i klanen. Ordet 'klan' kommer från det alviska språket, där 'celan' betyder ättling. En klan är en samling familjer som kan spåra sitt släktskap bakåt i tiden till en gemensam anfader och som håller ihop av den anledningen. Klanen kan ibland få nytt blod av familjer från andra klaner, om någon familj eller individ 'hoppar av' den tidigare klanen eller blir över då klanen förintas i krig. Det senare händer dock inte särskilt ofta.

Klanerna styrs alltid av en hövding vars kön inte spelar någon som helst roll. Den blivande hövdingen utses av den innanvarande, som väljer sin efterträdare och låter denne under en tid fungera som underhövding. Klanens familjeöverhuvud måste dock godkänna hövdingens val av efterträdare. Den gamla hövdingen sitter kvar på tills hon dör eller avgår, varefter hennes efterträdare tar över. Så länge en ledare är lojal mot sitt hus eller familj kan hon räkna med att de är honom trogna.

På ett liknande sätt utser hövdingen en representant som ska föra klanens röst i Husens råd. Även i detta fall krävs familjeöverhuvudets godkännande. I Husens råd, som finns i Kinyen Sina, är de fem största klanerna representerade. Husens råd fungerar som alarin-alvernas kontakt utåt. Grevskapet Felosi i Consaber har en stor léarambefolkning, som trots att de bor inom Consabers gränser är alariska medborgare.

Liksom tokon föredrar man den stora ylleplӓden som klädesplagg. Denna viks som en knälång kjol och kan samtidigt användas som huva och mantel. Den stora pläden är ett kännetecken för Léaram.

Alarinns domsrätt faller alltid på personer som inte har något som helst släktskap med vare sig käranden eller svaranden. Dessa får då fälla dom i frågan, och båda sidor måste acceptera domen. det är inte speciellt ofta som man måste lägga kraft bakom domen, eftersom léaram oftast har tillräckligt med heder i kroppen för att följa en dom som vunnit laga kraft, även om den är dem till nackdel. Om det behövs så finns dock alltid Vita gardet att tillgå.

Tekniskt sett är alarialverna framstående inom tre områden: ylletygsvävning, båtbygge och smide. De alariska ylletygerna är bland de finaste i världen, men de är svåra att få tag på utanför Alarinn. Alverna är även bra båtbyggare – de små och snabba fiskebåtar med strömlinjeformade skrov.

Alarinn har ingen fana. Varje hus har sitt eget baner och sitt eget mönster i pläden, men det är också det enda.

Maträtter från Alarinn

I Alarinn äts typisk léaram-mat som huvudsakligen består av bröd och gröt (gjord på korn eller havre), stuvningar av olika sorter, ost, messmör och smör samt fågel, fårkött och nötkött. Fårkött och fågel är vardagsmat, medan nötkött är festmat.

Cullin: Ett grovt kornbröd. I princip identiskt med det bröd som äts i Tokon.

Iryni: En slags palt av rågmjöl, finmalt fårkött och örtkryddor, som kokas i fårmage. En av de specialiteter hos léaram som i princip alla folkslag och nationer får ett äcklat uttryck av, inte för att det luktar eller smakar illa, utan på grund av dess rykte. Elaka tungor beskriver rätten som "ut-och-invänt får".

Shimi: En fårost kryddad med uisge beatha. En specialitet för léaram, och en av de finare ostsorterna.

Sa'kinya: En enris- och ljungrökt korv fylld med får- och nötkött. Korven är alltid insvept i en bit ylletyg från det hus som tillverkar korven. Har ypperlig hållbarhet.

Shinik: Samlingsnamn på små kryddade korvar, oavsett innehåll och kryddning. Ätes alltid i samband med öl.

Mäktiga klaner

Dah'touin: Detta är en av de norra klanerna, med säte långt uppe i de östra nordlanden. Klanen erkänns som en av de fem stora, och har ett stort inflytande över utrikespolitiken, mycket tack vare sitt geografiska läge och sina ofta återkommande skärmytslingar med tiraker i bergen. Klanens historia sträcker sig långt tillbaka i tiden, faktiskt ända till Ealpinn Dah'touin, en av dem som lämnade thism före det tredje stora kriget. Klanens bréacam är svart och grönt.

Kentai'y: Västlandsklanen Kentai'y har alltid ansetts vara en av de finare klanerna och är kända för att vara något snorkiga. Det sägs ibland att Kentai'y är thism-alver klädda i bréacam. Det kan ligga en del i detta rent beteendemässigt, men fysiskt är de likadana som de flesta andra léaram. Kentai'y var drivande bakom den alarinska frigörelsen, och fick därför ta emot ganska mycket stryk. De är för närvarande en av de fem största klanerna, och har rött, blått och gult i sina bréacam.

Veísidh: Klan Veísidh tillhör inte Husens råd, och är mest kända för att ha infört carwelansvärdet i den alviska arsenalen. Bdo ma Gracha síol Veísidh skapade svärdet efter förlaga av det svärd som Carwelan en gång bar. Därför har det rått en längre tids dispyt om vem som egentligen uppfann svärdet. Thism hävdar att de är upphovsmännen, eftersom det var deras hjälte som bar förlagan, medan léaram i allmänhet och klan Veísidh i synnerhet hävdar att carwelan bara fann svärdet och att det var Bdo ma Gracha som skapade det nya svärdet efter en förlaga av Carwelans urgamla svärd. Klanens bréacam är röd med gula linjer.

Nan'sela: Sydlandsklanen Nan'sela har en lång tradition som sjömän. De seglar ofta i Tileinn-bukten och söder om Alarinn i de kalla och fiskrika vattnen. Det händer ibland att man jagar val, men det är en riskfylld sysselsättning på grund av valens storlek. Klanen har en blå och röd bréacam.

Silarna: Hus Silarna håller sin mark i Alaripasset och dominerar området. Det finns lite som de andra klanerna och husen i Alaripasset har att säga till om. Alaripasset härjas ofta av tiraker från Tokonmassivet och det är hus Silarna som oftast driver tillbaka dem. Det är alltså inte att undra på att hus Silarna anser det vara sin rätt att dominera området.

Titlar bland léaramalverna

Alariska adelstitlar förekommer knappt. Högst upp finns Husens råd, som är ett råd sammansatt av representanter för Alarinns 68 hus och klaner. Rådet har ett exekutivt råd eller regering, som kallas för De Fem, som består av representanterna för de fem största husen.

Varje klan/hus har en hövding, som är boss över klanen. Hövdingen utser en efterträdare under sin livstid, som får fungera som 'lärling' fram tills hövdingen dör. Efterträdaren måste godkännas av klanens familjeöverhuvuden.

På samma sätt fungerar det i familjerna: varje familj har en egen hövding som utser en efterträdare som tar över när hövdingen dör. Även dessa måste godkännas, fast i det här fallet av familjens medlemmar.

Huskrigare är inte adliga och är inte överställda någon. De är alltid knutna till klanen.

Vanliga namn

Bland léaram är det sed att mansnamn slutar på konsonantljud och flicknamn på volkalljud. Speciella namnändelser används dock inte för att forma namn hos léaram. Däremot anges klantillhörighet med ordet 'sìol' varpå klanens namn följer. Eventuella fäder anges på motsvarande sätt med ordet 't'an'.

Mansnamn: Aidin, Beighin, Cailean, Donnocadh, Ereg, Farinn, Hachan, Imrhen, Korben, Labhriunn, Noroaidh, Obhinn, Reamhar, Taralin, Uter, Vernid, Ydoran.

Kvinnonamn: Alya, Brithei, Ciadi, Deleie, Erianni, Fay'enna, Gidhia, Hina, Iria, Kiyona, Liara, Melia, Nyneve, Oili, Perina, Riana, Senetai, Tilessa, Ulenna, Venni.

Typiska karaktärsdrag

Vad det gäller karaktärsdrag har léaramalverna i Alarinn ofta hög Lojalitet och Heder. Även Aggression och Generositet kan vara högt. Däremot är Tro och Amor oftare låg än hög.

Religioner

Bara omkring en tiondel av alari-alverna är religiösa, och de flesta av dessa är anhängare till den Gamla Tron som också Tokon tror på. Huvudsakligen är vördnaden inriktad mot gudinnan Felenna, vars sex döttrar som hon avlat med en räv är alvernas förfäder. Man ber inte i den Gamla Tron, man vördar bara gudarna och gudinnorna i dess panteon. Det är endast alvernas druider som har rätt att tolka gudarnas vilja. Dessa druider är oftare trollkarlar än präster.

Ett litet fåtal Daak-troende alver finns i Kinyen Sina. I övrigt är alari-alverna tämligen agnostiska. De respekterar dock andra troende mycket högt, dels av tradition men också på grund av att de troende funnit en mening med sitt liv.

Krigsmakt

Den enda egentliga krigsmakt som Alarinn har är en ungefär 120 man stark hedersvakt i Kinyen Sina som ser till att försvara husens råd. 'Nodi chroi', eller Vita gardet, har fått sitt namn efter det svarta och vita rutmönster som deras bréacam har. Det är en variant av den så kallade 'fattig mans bréacam' som görs av naturfärgad ull från svarta och vita får. Detta mönster valdes för Vita gardet för att visa att gardet är neutralt i alla konflikter mellan klanerna. Det enda som det Vita gardet ansvarar för är säkerheten kring slottet och Husens råd och de ska inte bli involverade i klanfejder. Om en person i gardet skulle råka bli indragen i en klanfejd så kommer han automatiskt att suspenderas från tjänst.

Vita gardet består endast av frivilliga. Ofta är det släktingar i gardet eller i Husens råd som lägger in ett gott ord för nya rekryter. Ytterst är det dock gardeskaptenen som beslutar vilka

som får tillträde, baserat på duglighet och ett stort mått 'reverserad klanpolitik', det vill säga att rekryter från de svagare husen får företräde framför rekryter från de starkare. Vita gardet måste under alla förhållanden vara neutralt, så inget hus tillåts få överhanden och dominera gardet. Det finns ingen regel som säger att gardet ska vara av ett visst mantal, men gardeskaptenen antar mest folk om det behövs.Vita gardet tränas i användandet av carwelansvärdet och ishani.

Utöver Vita gardet finns det som sagt var ingen egentlig krigsmakt. Många alver får lära sig vapenhantering under sin uppväxt, oftast genom släktingars försorg. Frivilliga vapenföra organiserar sig till en slags folkmilis efter behov. Detta gör att Alarinns krigsmakt är mycket löst organiserad. Skulle ett större yttre hot manifestera sig så skulle det tyvärr ta ett tag innan Alarinn hade någon enad krigsmakt att kasta in.

Léarams taktik är till stor del beroende av att man känner terrängen. Man har spanare långt utanför själva armén, vars kärna är mycket löst grupperad. En vanlig taktik är att slå mot fienden under förflyttning eller innan han hinner ställa upp till slagordning. För detta krävs just omfattande spaning. När man vet var fienden är sprids ett meddelande om en mötesplats och en mötestid. Därefter förflyttar sig alverna snabbt och tyst till fots och på egen hand till mötesplatsen, där man slår till ur bakhåll för att sedan retirera snabbt. Spanarna har också den fördelen att de demoraliserar fiendearmén då de knappast går att undgå att inse att man befinner sig på fientlig mark.

Léarams taktik avskys av nobiliteten, men beundras av taktiker. De förra anser det vara fegt och ohederssamt, medan de senare finner den synnerligen kostnadseffektiv och mycket lämpad för Alarinns bergiga skogsmiljö där kavalleri och tyngre infanteri aldrig kan komma till sin rätt.

Handel

Alarinn är självförsörjande. Trots detta förekommer en del handel över gränserna: alariska ylletyger är bland de finaste i världen och köps upp av sabriska handelshus som säljer dem vidare. Alariskt smide är världskänt och man bygger dessutom synnerligen användbara båtar i riket. Det alariska svärdssmidet är bland det bästa i världen. Inte ens sanari-alverna kan göra skarpare och tåligare svärd utan att använda magi och till och med dvärgar får faktiskt kämpa för att hålla sin förstaplats.

En del 'boskapshandel' sker också över gränsfloden Nìe i norr: alariska alver går ibland över gränsen och stjäl boskap från Tokon, vilka så gott som omedelbart gengäldar tjänsten.

Myntsystem

Den officiella valutan i Alarinn är järnstången, en fem centimeter lång stång av järn. Det går två järnstänger på en silver. Ofta används dock byteshandel i Alarinn och då används järnstången enbart som en värdejämförelse.

Andra myntslag används också. Alverna själva tycker inte om dem, utan brukar vid första bästa tillfälle byta bort dem mot något som går att använda. På landsbygden är denna aversion mot silver så stor att man räknar en silver lika mycket värd som en järnstång. I Kinyen Sina är växelkursen dock två järnstänger mot en silver.

Scirla ferlani

Krigssäckpipan eller 'scirla ferlani' spelar en viktig roll i alarisk krigsföring. Det är en stor säckpipa med en melodipipa och tre baspipor. Den har huvudsakligen tre användningsområden på slagfältet. För det första är det en moralhöjare för den egna sidan. För det andra är det en moralsänkare för den andra, även om det mest fungerar då motståndarna är tiraker som kommer ner från bergen. Om andra sidan är andra alarialver eller tokon så bryr de sig inte, eller så börjar de spela ännu högre på sina säckpipor. 'Säckpipekriget' år 1480 mellan klanen Dah'touin och klanen Rudani var resultatet av en sådan musikalisk upptrappning, där de båda klanerna hetsade varandra med fler och fler säckpipespelare till att spela högre och högre tills ingen orkade längre. Vid kvällen gick båda sidor åt varsitt håll och slöt sedermera fred.

Den tredje användningen av scirla ferlani är som signalmedel. Med enkla melodier kan man ge signaler som når långt över slagfältet tack vare säckpipans klagande tjut som når långt i Alarinns klara bergsluft. På så sätt kan befälhavaren snabbt ge order till enheter och grupper utan att behöva skicka kurirer över slagfältet. Många klaner och familjer komponerar en egen sång som används för att skicka signaler till krigare från just den klanen och familjen. Många av dessa klansånger har sedan utvecklats till vanliga dansmelodier.

Scirla ferlani är ökänd och dess toner har hörts på slagfält runt om på Mundana. Det sägs att hertigen av Uriens kommenterade alarialvernas säckpipespelande under den alarinnska frigörelsen med orden: "Jag vet inte vad det där tjutet gör för spetsöringarna, men vid Daak, mig skrämmer det."

Tideräkning & kalender

Alarinn har ingen tidräkning, då alver inte är särskilt förtjusta i att påminnas om att tiden går. I de fall man måste datumbestämma något använder man sabrisk tideräkning.

Det finns få högtider. Den viktigaste är midvinter, då året är som mörkast, vilket är en påminnelse om att de lever och att Förbannelsen faktiskt går att stå ut med. Inga fientligheter förekommer under midvinterfesten. Andra viktiga fester är de båda dagjämningarna, sommarsolståndet och skördefesten.

Intressanta personer

Emrynn Loso'i: Léaram-alven Emrynn Loso'i sägs vara urgammal, men har ändå inte blivit inåtvänd. Han är en av Alarinns skickligaste vapenmästare som lever ensam i en liten stuga ovanför Nentaris dalar i nordöstra Alarinn. Han är mycket restriktiv med att ta sig an någon – senast det hände var det Kiyona Nentari och detta endast för ett återgälda en skuld till hennes far. De elever som han tar sig an får alltid ett mindre helvete. Somliga tror att han är Mundanas allra skickligaste fäktare, men har sedan länge lagt svärdet på hyllan och nöjer sig nu med en meterlång käpp. Detta gör honom dock inte mindre dödlig.

Glindorian Im'aric Daal: Glindorian är en ung hetsporre som många gånger hamnat i trångmål när han lägrat en eller flera döttrar till betydelsefulla eller högt uppsatta personer i samhället. Han gav sig redan för länge sedan iväg från Alarinn, även om hans hemlängtan ofta är väldigt stark. Men på grund av att ett flertal personer utropat en ferlaninaé mot honom, så drar han sig helst för att komma tillbaka. Det berättas dock om att Glindorian av och till befunnit sig i landet, då under antaget namn. Han färdas ofta i sällskap med en asharisk kvinna, och det sägs allmänt att de två är ett par. Glindorian älskar fart och fläkt, han är en mästare på att förolämpa folk och ådra sig andras vrede. Hans stora sinne för sarkasmer och ironi uppskattas inte alltid av hans omgivning, som mest ser honom som en nagel i ögat.

Liara I'lané: Liara är en mycket vacker kvinna, men hon är totalt ointresserad av alla män som uppvaktar henne. Ryktet gör gällande att hon istället har en älskarinna sedan lång tid tillbaka. Hon föddes vid gränsfloden Níe i norr, där hon mestadels ägnade sig åt boskapsstöld från andra sidan gränsen. När hon blev äldre och lärde sig att bruka svärdet, väcktes dock lustan att tjäna något högre syfte, varför hon skolade sig i stridens alla konster. Liara I'lané är en oerhört skicklig svärdskämpe, och tillika en mästare på att slåss med stav och båge. Hon anmälde sig som frivillig till Det vita gardet, men entledigades från sin tjänst på grund av en klanfejd där hon blev indragen. Nu strövar hon omkring genom Alarinn på ett privat korståg för att upprätthålla lag och ordning. Hennes metoder kan dock vara nog så brutala och hennes syn på lag och ordning överensstämmer inte alltid med allmänhetens. Därför har hon ett pris på sitt huvud. Hittills har dock ingen kunnat fånga henne.

Äventyrsuppslag

Rättrogna i hednaland: Daak-kyrkan och klostret i Kinyen Sina skakas av en skandal, som absolut inte får komma ut till allmänhetens kännedom. Adepten Caesin har avslöjat prelaten Tartinos kärleksaffär med nunnan Tabitina från klostret. Tabitina dödades av misstag under prelatens och hennes sexlekar, och hittades död i sin säng på morgonen. Tartino visste inte om att han blivit iakttagen av Caesin, men när denne berättade vad han bevittnat för precepten i klostret, blev det riktigt otrevligt. Caesin ombeddes hålla tyst, men berättade för en annan adept i kyrkan vad som hänt. Nästa morgon påträffas också Caesin död.

En utredning ska tillsättas av oberoende källor, men kommer kyrkan att lyckas behålla hemligheten, eller kommer man att utröna vad som hänt? Till saken hör att flera prelater ägnar sig åt otillbörliga kärleksaffärer med nunnorna, för att lätta på trycket, och en sådan skandal har man knappast råd med! Man kommer att göra allt man kan för att dölja händelserna, och utser hellre en oskyldig syndabock än kommer tillrätta med problemet.

Intressanta platser

Höglandsfall: Ett svårforcerat landmärke, som består av en lång och djup förkastning i terrängen. Förkastningen löper som ett sår genom den klippiga och bergiga marken på Höglandens östsida. För att passera branten måste man gå runt, eller klättra de dryga fyrtio meter ned till botten, men klippväggarna är vassa och svårklättrade så det är absolut inget att rekommendera, inte ens för erfarna klättrare.

Svartmark: Om Alarinn i allmänhet är fuktigt och otrevligt så är Svartmark som återfinns i Nordlanden etter värre. Hela området är träskliknande och förrädiskt, med förruttnande om än sparsam växtlighet. Svartmark har fått sitt namn från de mörka färger som marken och växtligheten går i. Svartmark undviks i största möjliga mån av vandrare och resenärer.

Legender och myter

Givanis ögon: Givani Ni'har var en mycket vacker kvinna som levde tillsammans med sin man. Hon kastade förföriska blickar efter de vackraste männen och lockade dem i säng. Åtminstone trodde hennes omåttligt svartsjuke make det. Till sist fick hennes make nog och skar ut hennes ögon, så att hon inte kunde locka till sig männen med sina blickar längre. Han slängde hennes ögon i en sjö och lämnade henne att dö på stranden. Förfärad slängde hon sig ner i vattnet där hon drunknade. Det sägs dock att hennes ögon är förtrollade och att den som hittar dem får all den skönhet som hon en gång bar.

Fakta om Alarinn

Statsskick: Klanväsende.

Statsöverhuvud: Husens råd i huvudstaden Kinyen Sina.

Rättsväsende: Fem lagkunniga ger sitt utslag efter att både kärande och svarande fått presentera sina bevis. Dom kan överklagas i Husens Råd på rekommendation av en husfurst.

Areal: 120.000 km².

Invånarantal: ca 300.000.

Befolkningstäthet: 2,5 invånare per km².

Befolkning: Léaram 90%, Tokon 5%, Tiraker 3%, Pyaralver 2%.

Språk: Felya alarina. Som skriftspråk används felya nai.

Huvudstad: Kinyen Sina, 2.500 invånare.

Huvudnäring: Boskapsskötsel, jordbruk, skogsbruk, fiske (både i havet och i floderna).

Handelsvägar: Längs floden Nìe i norr och över Alariviken till Consaber.

Import (i stort): Boskapsstöld från Tokon, järn och spannmål från Consaber.

Export (i stort): Ylle till Consaber och boskap till Tokon.

Militära resurser: Folkmilis, teoretiskt kan 90.000 män och kvinnor mönstras.

Religion: Gamla tron 10%, Daak-tro 1%.

Vänner: Consaber, Tokon.

Fiender: Tiraker i östra Tokonmassivet.

Myntfot: Järnstång. Två järnstänger har ungefär samma värde som en silver (denar).

KAPITEL ELVA

PEREINE



De thalaskiska krigarna hade omringat henne. Hon hade inte hunnit över gänsen. Tyst förbannade hon sina ben som inte orkat bära henne längre och snabbare. Med ett snett grin steg den främste soldaten fram mot henne och lät sin bepansrade hand slå henne med handryggen över käken. Hon kastades ned till marken och spottade blod. I nästa stund kände hon hans stövelklädda fot sparka sig in i hennes mellangärde. Hon var nära att kräkas, men kunde inte skrika, för lungorna brände som eld och hon hade tappat all luft.

”Förbannade slinka”, skrek soldaten och passade på att ge henne ännu en spark, denna gång högre upp så att ett knakande ljud gjorde sig hört från hennes revben. Hon flämtade efter andan och kurade ihop sig med händerna skyddande över huvudet.

Soldaterna skrattade när deras ledare gav henne ännu en spark. ”Nu är hon inte så modig längre”, skrockade han och böjde sig ned för att lyfta upp henne i håret. Han lyckades aldrig fullborda rörelsen. En armborstskäkta hade genomborrat hans ansikte. De fyra soldaterna som satt kvar på sina hästar bakom honom såg förvånat upp. De var omringade av en skara allvarliga män och kvinnor, alla beväpnade till tänderna. Ett tiotal armborst var riktade mot dem. En av de fyra drog genast blankt och höjde sitt svärd, men genast sjöng några strängar till och han föll handlöst ned från sadeln till marken där han blev liggande med tre pilar utstickande ur bröstet. De andra tre såg förvirrat på varandra, varpå de motvilligt sträckte upp händerna.

Ingen nåd fanns dock att vänta. Alla vittnen måste bort. Cainna gav de sina klartecken att skjuta. Några ögonblick senare föll männen döda ner på marken. ”Du är säker nu”, sade Cainna och böjde sig ned vid flickan. Död. Darrande knöt Cainna sin högra hand och väste mellan sammanbitna tänder: ”Vi kom försent. Förbannat!”

FRISTATEN PEREINE

En enkel grön och vit fana lyser stolt över fortifikationer i Pereine och även många pereinska hem. Den är inte utsmyckad med några fina motiv, den är bara kluven med grönt och vitt. Trots dess enkelhet är det en fana som fristatens medborgare är oerhört stolta över. För dem symboliserar den frihet och självständighet och de offrade sitt blod för att vinna detta.

Geografi

Pereine är ett mycket litet land med ett isolerat läge längs den nordöstra thalaskiska kusten. I norr, väster och söder omges Pereine av det fientligt inställda Thalamur. Endast åt öster över havet finns en vänligt sinnad nation, nämligen Consaber. Klimatet är tempererat med milda vintrar och varma somrar. I inlandet finns vackra ängsmarker och ljusa skogar. Väster om huvudstaden Perina finns mer bergiga områden där koppar, järn och tenn bryts i rikliga mängder.

De forntida lämningar som finns i Pereine utgörs av de gamla imperiets vägar och delar av statsmuren i huvudstaden Perina. Det finns dock inte allas så mycket lämningar som det finns i grannriket Colonan.

Historia

Pereine är ett av de yngsta länderna i Mundana. Då landet är endast sex år gammalt är det problematiskt för administrationen. Dock har man under administrat Lytesse Visanni fin Vishas ledning lyckats med konststycket att bygga upp samhället från grunden, med helt nya värderingar. Ursprungligen var Pereine en av de nio provinserna i magikratin Thalamur, men efter lång tids förtryck började missnöjet spira och utvecklas till rena uppror. De hårda repressalier som drabbade provinsen fick rakt motsatt effekt än vad som avsågs. Plötsligt var de små lokala upproren enade i en omfattande revolution. Upproret spred sig även i Colonan och Thalamur mobiliserade den största styrkan sedan det femte thalaskiska kriget. Då även Consaber kände sig hotat av den väldiga truppansamlingen ställde man styrkor till Pereines och Colonans förfogande för att stävja ett sjätte thalaskiskt krig i dess linda. Sextontusen sabriska soldater fördelades på de två rebelliska provinserna och dessutom kom frivilliga Daak-trogna och léaramalver och ställde sig under upprorsfanan. Kriget var mycket blodigt, men då den thalaskiska flottstyrkan frös fast i isen utanför Pereine kunde det sabriska rytteriet ge sig ut på isen och erövra thalaskernas fartyg. Detta är enda gången i världshistorien som ett kavalleriförband nedgjort en flottstyrka. När thalaskerna inte längre hade möjlighet att svälta ut Pereine blev snart situationen ohållbar för dem. De krigströtta thalaskiska förbanden drogs ut ur utbrytarprovinserna under våren år 1506. Pereine är dock fortfarande beroende av Consabers beskydd för att klara sig.

Man vet inte riktigt när situationen gick över från allmän civil oreda till regelrätt krig. Officiellt så räknar man det Pereinska frihetskrigets början till 12 maj år 1505 sabrisk tideräkning (2960 e.D), då Pereines magikrat, Lytesse Visanni, avgick från sin post och gick under jorden. När thalaskerna satte in trupp för att finna henne var måttet rågat och de små lokala upproren och missnöjesyttringarna enades som över en natt till en folkstorm. Den före detta magikraten blev snabbt en symbol för upproret och blev snart dess ledare.

Genom skickligt politiskt manövrerande lyckades Lytesse med konststycket att få mer än ett erkännande, förnödenheter och moraliskt stöd från Consaber. Samma höst gick sabriska soldater och Daak-trogna frivilliga in i landet på rebellernas sida.

Kriget var ett mycket annorlunda krig än vad man hittills varit van vid. Istället för att försöka slå ut själva armén gav man sig på fiendens försörjningslinjer, i och med att båda sidor var beroende av förnödenheter utifrån. Sabriska kavalleripatruller fick stridskänning så gott som dagligen i sina försök att stoppa thalaskernas förnödenheter, och på grund av dåligt väder kunde den thalaskiska flottan stänga inne Pereine så att väldigt lite resurser kom in i utbrytarprovinsen utifrån. Moralen på båda sidor bröts snabbt ner i och med att vintern kom. Under den vintern förlorade rebellerna och den sabriska armén mer soldater till kyla och sjukdom än till strid med fienden och det såg länge ut som om utbrytarprovinsen skulle återerövras till slut. Det var bara en fråga om tid.

Den femte februari kom vändningen, då en kavalleristyrka under Inalea Elisaris ledning upptäckte att den thalaskiska blockadflottan var infrusen i isen efter en synnerligen kall natt. I ett av historiens mest vågade anfall ledde hon sin styrka över isen i kavallerichock mot flottstyrkan. Den thalaskiska flottstyrkan blev helt överrumplade och gav upp inför den numerärt underlägsna kavalleristyrkan. Det är enda gången i Mundanas kända historia som en flottstyrka kapitulerat till en kavalleristyrka.

I och med att blockaden på så sätt bröts kunde sabriska förnödenheter fritt strömma in i Pereine. Moralen steg upp i taket och befrielsearmén började under vår och sommar ett långt oavbrutet segertåg där bit efter bit av det ockuperade Pereine befriades. Till slut drog sig den thalaskiska armén tillbaka och magikratin ingick ett avtal med Consaber om att inte strida mot den sabriska armén.

Pereines gränser fastställdes i och med freden i Arakha år 1506. Staden Arakha hade erövrats av sabriska trupper då thalaskerna begärde vapenvila. Man lade ensidigt ner vapnen som tecken på detta. Efteråt förde man fredssamtal och ungefär en månad efter vapenvilan undertecknades freden i Arakha.

Enligt freden i Arakha skulle Consaber lämna tillbaka staden till Thalamur, för att Thalamur skulle ha någon möjlighet att övervaka att fredsvillkoren efterlevdes. Thalamur skulle vidare dra tillbaka sina styrkor en sabrisk mil bakåt från de dåvarande positionerna och sabrierna skulle göra likadant. All mark som Consaber erövrat skulle styras av en sabrisk administration. Det nämns dock ingenting om att de erövrade provinserna skulle tillfalla Consaber eller om de fortfarande var en del av Thalamur. Consaber valde att tolka detta som att hjälpa den lokala befolkningen att sätta upp ett eget rike, medan Thalamur har valt att tolka det som att Consaber har skatterätt och domsrätt över Pereine men att provinsen fortfarande är en del av Thalamur. Naturligtvis anklagar båda sidor varandra för avtalsbrott.



Samma höst hölls ett fritt val i Pereine och Lytesse Visanni vann en jordskredsseger och tillträdde därför posten som administrat av Pereine. Hennes första uppgift var att bygga upp en fungerande administration, eftersom den tidigare administrationen till stor del flytt från Pereine. Tack vare hjälp från Consaber och med sin egen erfarenhet av statsarbete har hon lyckats över förväntan och har bildat en av de få demokratiska republiker som finns på Mundana.

Magikratin Thalamur har inte erkänt Pereine och har aldrig skrivit några avtal med eller ens förhandlat med Pereine. Rent legalt sett anser Thalamur att Pereine fortfarande är en del av Thalamur. Colonan och Consaber har erkänt fristaten Pereine som en egen och suverän stat.

Städer

Perina: Med sina 12.200 invånare är Perina den största staden i den unga republiken. Huvudstaden Perina brändes ner under frihetskriget, men arbetet med att återuppbygga staden har gått i rasande fart. Stora delar av den ursprungliga stadsarkitekturen har gått förlorad, i synnerhet utanför den gamla stadsmuren. Administratens palats i Perina är ett arkitektoniskt mästerverk. Förmodligen var det en hel del magi med i spelet när palatset byggdes. Palatset är byggt som ett stort tak, som om det vore taket till en katedral. Sexton spetsvalv utgör själva strukturen i palatset och håller uppe taket som når ända ner till marken. Stora fönsterförsedda burspråk släpper in ljus i den magnifika byggnaden. I den norra ändan där den stora salen ligger finns ett gigantiskt fönster med motiv i målat glas beskrivande den första gången då Pereines egna och fria fana hissades. I salen finns också ett vackert äppelträd, vilket ger luften en sval och frisk karaktär. Det sägs att frukten från trädet botar sjukdomar hos den som äter den. I den södra ändan finns det tre våningar med arbetsrum, sovrum, gästrum, förråd och kök. Palatset ligger i en vacker äppelträdgård. Staden har drabbats av en massinflyttning efter kriget, då omgivande gårdar förstörts och plundrats upprepade gånger under två år. Detta har mer än dubblat stadens invånaravtal. Hade det inte varit för alla arbetstillfällen för att återuppbygga staden så hade det förmodligen varit massvält i staden. Tack vare de massiva nybyggnationerna har staden inte bara fått ett plötsligt inflöde i invånare utan också i handel.

Ireda: Den norra hamnstaden Ireda fungerade som hamn och landstigningsplats under det sjätte thalaskiska kriget och det var utanför Ireda som thalaskernas flotta frös fast. Numera är staden en viktig länk utåt för Pereine – det är här som den största delen av handeln försiggår. Staden är mycket välordnad kring hamnen. Murarna har förstärkts och borgen byggs nu upp av sabriska byggmästare. Därmed kommer den nya borgen förmodligen få ett mer högt och runt, typiskt sabriskt, utseende istället för det gamla thalaskiska.

Språk

Folket talar som regel thalaska, men sabriskan har blivit allt mer populär sedan frihetskriget. Alverna i Pereine talar felya sanari. För skrift använder man thalaskiska tecknen.

Samhälle

Pereine är ett experimentellt samhälle och en demokratisk republik. Man försöker efter bästa förmåga skapa ett samhälle utan styrande adelsklasser och ärftliga privilegier och visa att det fungerar alldeles utmärkt även i praktiken. Det är ett stort vågspel och världen följer experimentet med spänning. Som förebilder har man Consabers demokratiska plebejförsamling och skrivna konstitution och Västmarks administration, och man har efter detta lyckats bygga upp en fungerande statsapparat.

Ett litet problem som blåstes upp till stora proportioner var hur administraten skulle tilltalas. Det ena förslaget efter det andra lämnades in, det ena mer högtravande än det andra, hela vägen från 'hennes excellens' till 'hennes högst välvilliga och upphöjda administrat'. Till slut bestämde sig Lytesse Visanni helt enkelt för att administraten ska tilltalas 'fru administrat' (eller

Perinas pärla

Perinas pärla är ett värdshus som ligger inte långt från gränsen mot Thalamur. Värdshuset drivs av rikemansdottern Cainna, som också är involverad i en slags motståndsrörelse som hjälper flyktingar från Thalamur att komma in i Pereine. Fler än en gång har värdshuset haft påhälsningar av thalaskiska soldater, men hittills har man klarat sig undan allvarligare händelser, främst på grund av att man inte kunnat bevisa att Cainna varit inblandad i människosmuggling.

Thalamur har dock ögonen på henne, men hon har inte någon som helst tanke på att ge upp. Till sin hjälp har hon ett stort antal frivilliga av vilka många permanent uppehåller sig i värdshuset. I en hemlig källare har man dessutom låtit samla på sig ett stort antal vapen och annan nödvändig utrustning ifall det skulle gå så långt som till väpnad kamp.



'herr administrat' om den dagen skulle inträffa) och ingenting annat. Efter en kort tids protester enades man faktiskt om den praktiska och enkla titeln på landets högsta befälhavare.

I varje by finns det ett byagille bestående av byns vuxna invånare som beslutar om lokala spörsmål. Byar i en kanton samlas till ting varje år för att besluta om saker som rör kantonen. Var fjärde år väljer tingen dessutom två kandidater som skickas till statstinget i Perina. Utöver det samlas hela Pereine i val var fjärde val om en administrat som presidierar över statstinget och dessutom får fungera som fristatens överhuvud och exekutiva chef.

I alla fall är det så det är sagt för tillfället. Det ser bra ut på pappret, men man har helt enkelt inte haft möjlighet att prova det i mer än sex år. Under tiden kommer säkert mängder av justeringar ske för att få det att flyta smärtfritt. Varje ting kommer till exempel att behöva någon form av administration för att se till att de saker som beslutas där faktiskt utförs och på något sätt så måste skattepengar sippra ner till dessa lokala administrationer.

Lytesse har stora planer inför framtiden. Hon funderar till exempel på fri och obligatorisk skolgång, fri sjukvård och flera andra sociala reformer, men det tar nog i bästa fall ett par sekel att införa dem. Prioriteringarna är annars klara: fristaten måste fungera i första hand.

Pereine är först och främst ett jordbruks- och fiskesamhälle, men det räcker knappt för att föda den lokala befolkningen. Man exporterar stora mängder ek till Consaber som använder det hårda träslaget till sina fartyg. Dessutom har man rika koppar-, tenn- och järnfyndigheter i Khadari-bergen och som tur är hamnade västsidan av bergskedjan under perenniskt styre efter Frihetskriget. Huvudsakligen är det Consaber som med glädje köper allt i utbyte mot vapen, hantverkshjälp, tyger och spannmål.

För att döma i rättsfrågor så finns det fem lagkunniga i varje kanton som ger sitt utslag efter att både kärande och svarande fått presentera sina fall. Dom som ogillas kan överklagas hos administraten.

Folket i Pereine är ett jordnära folk som arbetar hårt och som anser sin nyvunna frihet vara mycket viktig. Skillnaderna mellan fattig och rik är ganska liten, även om den finns. Klädesdräkterna i landet är enkla och som regel av ylle eller linne. Sabriska ylletyger har dock börjat bli på modet i städerna och bland de välbärgade.

Mat från Pereine

Maten i Pereine skiljer sig inte nämnvärt från nordthalaskiska. På senare år har dock många influenser kommit från Consaber, antagligen för att man vill visa sin självständighet gentemot Thalamur. Dessutom är den sabriska maten billigare.

Codfal: Torkad och saltad fisk läggs i blöt ett dygn. Kokas sedan med lök och rotfrukter. Serveras med grönsaker och bröd.

Fiskstuvning: Tillagas med fisk (den sort som finns tillgänglig), lök, morötter, palsternacka, rotselleri, rosmarin och dragon. Stuvningen reds med mjöl. Serveras vanligen på veni (fredag).

Grönsaksstuvning: Diverse rotfrukter och grönsaker stuvas med smör och mjöl. Serveras ofta med salt eller rökt sill.

Kycklingstuvning: Kyckling eller höna som stuvas med mjöl, grönsaker, bönor och rotfrukter. Kryddas med peppar, timjan och mejram.

Köttstuvning: En mustig stuvning som tillagas av kött, lök, mjöl, rotfrukter och svamp. Kryddas med peppar, enbär och salt.

Lamm i sås: Lammbitar som stekts tillsammans med spiskummin och koriander. Serveras med en sås gjord på yoghurt, honung och spenat.

Tunnbröd: Det typiska mjuka brödet som bakas i lerugn.

Äggplättar: Tjocka pannkakor som tillagas av ägg, mjölk, smör och mjöl. Serveras med honung eller kokt frukt.

Adelstitlar

Fristaten Pereine är en demokratisk republik, och som sådan finns inget egentligt adelskap knutet till konstitutionen. De adelsmän som vistas eller bor i Pereine är oftast av sabriskt påbrå och har således sabriska adelstitlar.

Adelsmännen äger inga särskilda privilegier – de flesta tillhör stadsadeln och driver egna rörelser eller handlar med hemlandet Consaber.

Mäktiga släkter

Khanov: En av de familjer som bäst lyckats manövrera sig fram till maktpositioner i det nya riket Pereine är Khanov. Suyan Farakir Khanov är primod av Pereine och således daakkyrkans främste i landet. Primod Suyan är allmänt känd som en känslokall men stark person, och han har flera gånger öppet uttalat sitt förakt mot magikraterna i Thalamur. Rakhori misstänks flera gånger ha försökt lönnmörda primoden, hittills utan att lyckas.

Turgan: Familjen Turgans överhuvud är Jehan Urugimir – en handelsman från Thalamur som bytte sida under frihetskriget av rent affärsmässiga skäl. Iznogoud såg en chans att bli ledande på en helt ny marknad, vilket han också blivit. Kontakterna med Thalamur är förstås frostiga för den mäktiga handelsfamiljen, men Turgan har fortfarande en hel del goda kontakter med thalasker som låter girighet gå före lojalitet till Gripbaneret.

Rävpojkarna: Perinas slumkvarter behärskas nästan fullständigt av tiggare med olika bakgrunder: här finns sjuka och lytta, avdankade soldater och män och kvinnor som förlorat allt. Rävpojkarna är en fruktad samlig utstötta som bedriver beskyddarverksamhet i stor skala i Perina. De opererar från slumkvarteren och har ett nätverk av tiggare och tjuvar som fungerar som deras agenter. Rävpojkarnas överhuvud kallas kort och gott för Zhora. Han håller sig dock i det fördolda, vilket gör att hans sanna identitet är okänd.

Vanliga namn

I Pereine används thalaskiska personnamn, patronym och familjenamn. Personnamnet ges till barnet när denne föds, familjenamnet ärvs från familjen, och patronymen skapas av faderns namn, med ändelsen '-ir' om personen är en man och '-ira' om personen är en kvinna. Nadia Veshinira Perinor är alltså Nadia av familjen Perinor och hennes far heter Veshin.

Mansnamn: Amir, Beló, Daoud, Efram, Farak, Gadiv, Hamak, Kalim, Lifem, Mazoum, Nadir, Oroga, Quino, Reubin, Suyan, Takhim, Urugim, Veshin, Xirham, Ydor, Zamir.

Kvinnonamn: Amida, Cainna, Diash, Fatia, Guada, Haryena, Idala, Jesana, Kalina, Lyshana, Myriyam, Nadia, Odia, Piana, Revana, Satima, Talya, Uria, Viena, Xema, Ydia, Ziana.

Typiska karaktärsdrag

Folket i Pereine ses som ett jordnära och hårt arbetande folk, som värdesätter sin nyvunna frihet mycket högt.

Religioner

Sedan frigörelsen har olika religioner fått ett kraftigt uppsving i Pereine. Den religion som lyckats bäst är Daakkyrkan. Liksom i Consaber så är den pereinska kyrkan i princip oberoende av diktaten från aboraten i Tibara. Mer än hälften av befolkningen tillhör nu Daaks skara, men religionsfriheten i landet är stor och andra religioner är vanligt förekommande.

Krigsmakt

På grund av Thalamurs extremt fientliga inställning är Pereine tvungen att ha en kraftig och välutrustad här. Pereine har en stående här på 5.000 vältränade och kraftigt beväpnade soldater som för närvarande är kompletterad med 2.300 sabriska soldater. Utöver detta finns också ett stort antal legosoldater som värvats från Mundanas alla hörn. Mest ökänd är förmodligen Gragg Ragar av Tiban och hans band av brutala, tirakiska legoknektar. Pereine har ett avtal med Colonan om stöd vid en eventuell konflikt med Thalamur, men styrkan av denna pakt har ännu inte testas. Pereine förlitar sig emellertid på att sabrierna håller ord om det skulle komma till kritan.

Handel

Handeln i Pereine sker nästan uteslutande med Consaber. Cirefaliska handelsskepp gör sig inget besvär i landet. Från Perina och Ireda exporteras timmer, järn, tenn och koppar. Import sker av tyg, vapen och annat smide.

Myntsystem

Sedan frihetskriget används sabriska mynt i landet. Den sabriska myntfoten baseras på silvermyntet (denaren) som är värd 4 kvartingar. I Pereine är de större mynten remerier, nakon och cador sällsynta, men ändå accepterade om någon skulle vilja använda dem. 1 remerier = 21 nakon, 1 nakon = 3 cador, 1 cador = 4 silver. Thalaskiska mynt är förbjudna att använda inom Pereines gränser. Den som försöker använda dessa straffas med spöstraff eller något liknande kroppsstraff.

Tideräkning & kalender

I Pereine används alltsedan frihetskriget den sabriska tideräkningen – mycket för att visa sin frihet gentemot Thalamur. Man utgår alltså från Consabers frihetskrig. Enligt denna tideräkning är året nu år 1512 (vilket motsvarar år 2967 e.D.).

I Pereine används coloniska namn på månaderna, nämligen januari, februari, mars, april, maj, juni, juli, augusti, september, oktober, november och december. Veckodagarna har liksom månaderna coloniska namn, nämligen: domi, luni, mari, merkari, goedi, veni och sabi.

De absolut viktigaste helgdagarna är nyårsdagen (1 januari) och frihetsdagen (27 januari) som firar dagen då den thalaskiska flottan nedgjordes av det sabriska kavalleriet.

Intressanta personer

Lytesse Visanni fin Visha: Republikens ledare är sanarialven Lytesse Visanni fin Visha – en mycket populär kvinna, vilket bland annat de senaste valresultaten visat. Lytesse har starka förbindelser med sina stamfränder, men hon har ofta valt att gå sin egen väg: den väg som är bäst för landet! Lytesse anses allmänt som omutbar och förkroppsligar på något vis Pereines själ. Hon är en mycket skicklig talare, men samtidigt ödmjuk i sin retorik. Hon kräver sällan något av andra, men har ändå en förmåga att få den mest motsträvige att göra som hon vill genom att lägga sina ord på rätt sätt.

Gragg Ragar av Tiban: Den tirakiske legokaptenen Gragg Ragar av Tiban är en av Mundanas mest berömda krigare. Han är sedan flera år tillbaka stationerad i Perina där han basar över hundratalet legosoldater som fungerar som garnison i staden. Tiraken ses ofta rumlande på stadens värdshus i lag med köpta kvinnor och törstiga dryckeskompanjoner, men har ändå en osviklig förmåga att i varje ögonblick veta precis vad som pågår i kompaniet. Graggs vakande öga håller de hårdföra männen i schack.

Veshin Belóir Vargherre: Värdshuset Den tvehövdade vargen i Ireda drivs av Veshin Vargherre och hans hustru Talya. Veshin är en gammal äventyrare som framförallt är känd för sin förmåga att kunna tala med vargar. Den mest berömda historien om Veshin är när han nedlade ett ohyggligt

vargvidunder med två huvuden genom att bända isär bestens skallar och knäcka båda nackarna i ett enda mäktigt tag. Veshin har lagt stridsklubban på hyllan, men berättar gärna om sina äventyr för hugade gäster.

Äventyrsuppslag

Giftbägaren: En kväll på värdshuset blir rollpersonerna plötsligt varse hur en man sätter i halsen, slutar andas och svimmar över sin oavslutade måltid. Värdshusvärden ber rollpersonerna hjälpa honom bära undan den medvetslöse så att de kan försöka få liv i honom. Då faller ett brev ur mannens mantel – ett brev som innehåller ett kodat meddelande och ett sigill i form av en orm. Ormen kan identifieras som ett märke som används av Rakhori – Thalamurs hemliga polis. Det chiffrerade meddelandet är en hafsigt nedskriven rapport till Thalamur om hur krigsministern av Pereine tidigare under kvällen förgiftats. En drogkunnig kan upplysa om att giftets verkningar först inte märks, för att sedan några timmar efter förgiftningstillfället plötsligt ta kål på offret. Rollpersonerna lär vilja varna krigsministern och kanske finna ett botemedel, men hur tar de sig in i ministerns palats? Att vifta med ett slarvigt skrivet pergament lär knappast tjäna som bevis för de misstänksamma vakterna vid palatsporten. Ett inbrott kan bli tvunget för att rädda republikens minister.

Intressanta platser

Rämnan: Väster om Perina finns ett bergsområde vars oländiga terräng delvis besegrats av gruvbolagens utsända. Stora delar av bergen är emellertid fortfarande vilda och otämjda. Här finns bland annat ett område som kallas för Rämnan: en djup sprickformation som skär som ett öppet sår rakt in i bergssidan över en fjärdingsvägs avstånd. Det går rykten om ett stort odjur som lever i en grotta i anslutning till Rämnan, men ingen tycks ha sett mer än skymtar av varelsen. Att den är stor råder ingen tvekan om: konturerna av dess fjälliga rygg syns ibland täcka den låga månen när den sänker sig vid Rämnans mynning.

Svartklomark: De nordligaste pereinska bergen är hemvist åt den fruktade tirakstammen Mahktuth – Svartklorna. Områdena undviks av alla utom de mest desperata. Det sägs att det finns guld i området, men då tirakerna knappast är kända för sin gästfrihet så har ingen kunnat kontrollera saken mer noga. Den sista större prospekteringsexpedition som sändes ut försvann spårlöst, även om den som vågat sig upp i bergen veckan efter skulle ha förnummit en doft av ruttnande kött. Svartklorna utför ibland räder ned mot slättlandet, då de bränner och skövlar allt de kommer över.

Thalaviken: Havet öster om Pereine är en äventyrsplats som inte får förbigås. Efter kriget då folket i Pereine kastade av sig thalaskernas ok har Thalaviken blivit en plats för många lycksökare. Handeln med Consaber är intensiv och förutsättningarna för sjöröveri är goda. Även om den sabriska flottan patrullerar vattnen kan de inte vara överallt samtidigt, och då handeln ändå är så omfattande som den är i Pereines uppbyggnadsfas så är bytena långt fler än dess beskyddare. Man får dock se upp för cirefaliska, thalaskiska och inte minst tirakiska kapare, som gärna bordar sina yrkesbröder.

Legender och myter

Himlaspelet vid Avila: Under kriget mot Thalamur led Pereines folk svårt, och allra värst led folket i Avila. Landsänden kring Avila var den första att falla för thalaskernas härar. Dess folk drevs på flykten eller spetsades på thalaskiska spjut. När den styrande ättens palats intogs och plundrades, och kvinnorna fördes ut att dö eller skändas, skall själva himlen ha gjort uppror mot thalaskerna. Blixtar och skyfall vräkte ned över i Avila i ett helt dygn och i den tjugofemte timman rasade palatset samman under vädrets oerhörda kraft. Det legendariska himlaspelet har blivit en symbol för Pereines okuvlighet.

Isryttarna: Vintern år 1506 sabrisk tideräkning gav sig modiga sabriska riddare ut på Thalavikens tillfrusna vatten för att nedgöra en thalaskisk flotta. Företaget lyckades, men till ett högt pris. Många riddare red vilse på isen eller uppslukades av det kalla havet. Baron Lestat av Firina var en av befälhavarna under det ärorika företaget. Driven av hämnd mot Thalamur red han och hans riddare ut för att aldrig återvända – de försvann spårlöst i den iskalla natten. Under mörka nätter sägs baronen och hans riddare rida fram över vattnet för att utkräva den hämnd de aldrig fick i jordelivet.

Fakta om fristaten Pereine

Statsskick: Demokratisk republik med självständiga kantoner.

Statsöverhuvud: Administrat Lytesse Visanni fin Visha.

Rättsväsende: Fem lagkunniga ger sitt utslag efter att både kärande och svarande fått presentera sina fall. Dom kan överklagas hos administraten.

Areal: 20.000 km².

Invånarantal: 230.000 invånare.

Befolkningstäthet: 11,5 invånare per km².

Befolkning: Neromenzer (45%) , Perenner (40%), Sanarialver (12%), Conrier (3%).

Språk: Thalaska, sabriska och felya sanari. För skrift används det thalaskiska tecknen.

Huvudstad: Perina, 12.200 invånare.

Huvudnäring: Jordbruk, skogsbruk, gruvdrift.

Handelsvägar: Sjövägen till Consaber.

Import (i stort): Vapen, tyg och smide.

Export (i stort): Trä, järn och koppar.

Militära resurser: Stående här på 5.000 plus 2.300 sabriska soldater.

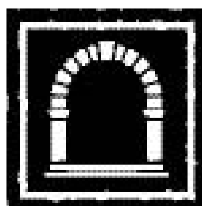
Religion: Daak-kyrka 68%, i övrigt religionsfrihet.

Vänner: Consaber, Colonan.

Fiender: Thalamur.

Myntfot: Sabrisk myntfot: 1 remerier = 21 nakon, 1 nakon = 3 cador, 1 cador = 4 silver, 1 silver = 4 kvartingar. Thalaskiska mynt förbjudna.

KAPITEL TOLV
COLONAN



Från Coloniska sjön i söder till Kholonbergen i norr och tillbaka igen, längs vägen som löpte från huvudstaden Colonan och norrut förbi Polon, Victaron och över vida slätter ända upp till Rubis där Adias fyller på sitt flöde från en annan flodfåra, den vägen hade hon vandrat fler gånger än hon kunde minnas. Hur många mil och färdvägar hennes ben tillryggalagt visste hon inte. Knappt ens varför hon oförtrutet fortsatte att vandra. Men hon gjorde det ändå. Ibland mötte hon andra vandrare, tiggare eller handelskaravaner där kärrorna dragna av oxar drog söderut i långa led, men hon gav dem aldrig så mycket som ett ord.

Det märkliga var att hon alltid vandrade om natten. Himlen var alltid klar och stjärnorna tindrande. Månen syntes aldrig till. Nu när hon tänkte på det, föreföll det mycket egendomligt. Hon stannade aldrig för att äta. Hon sov inte, hade inget minne av att någonsin ha gjort det. Och fast hon ansträngde sig så kunde hon inte minnas sitt eget namn.

Bedrövat stannade hon vid en bro som ledde över en stillaflytande å. Hon gick ner till vattnet och satte sig vid strandkanten, kupade sina händer och smakade av vattnet. Ljuvligt. Den spegelbild hon såg i åns mörka vatten, fick henne dock att skygga tillbaka: det var en gammal kvinnas fårade ansikte, märkt av tid och tand. Hon ryggade instinktivt tillbaka och höll upp sina händer. De var knotiga och seniga. Huden gråaktig och nästan sjuklig. Med ett skrik störtade hon upp på benen, men de ville inte bära.

Röster bakom henne närmade sig. Hon vände sig om. Två män kom ridande i maklig takt på sina springare, hela tiden småpratande. Hon sprang upp på vägen och viftade med armarna. Hästarna skriade, och männen spärrade upp ögonen i fasa. När de galopperande gav sig av sjönk hon ned på knä. Vad hade hon blivit?

FRISTATEN COLONAN

Fristaten Colonan är den tragiska baksidan av Pereinska frihetskriget. Den nya lilla staten har blivit nästan bortglömd i det storpolitiska spelet och den yra som stormar kring Pereine. Det blir än mer tragiskt om man betänker att Colonan med all säkerhet kommer att bli slagfält i nästa konflikt mellan Consaber och Thalamur. Av all handel mellan dvärgafästena i Colonan och Consaber att döma, och då i synnerhet handeln med vapen och rustningar, så är nästa konflikt inte långt borta.

Geografi

Colonan är beläget nordväst om Consaber och nordöst om Thalamur. I väster, norr och öster omsluts Colonan av Kholonbergen och Tokonmassivet. Landet är kuperat och det finns många vackra sjöar i landet. I väster flyter den breda och majestätiska floden Qiper. Denna flod utgör gräns mot Thalamur. Öster om Qipers delta ligger huvudstaden i landet. Huvudstaden bär samma namn som landet; Colonan. Gränsen mot Consaber utgörs av floden Nantien i öster.

Colonan är den andra av de två provinser som bröt sig fria från Thalamur i samband med frihetskriget. Här ligger det gamla kejsardömets huvudsäte, som nu bara är en skugga av sin forna storhet. På den tiden försörjdes staden av hela kejsardömet som fyllde området Rhung-Alari och en stor bit av Asharina. Numera har hela landet Colonan 280.000 invånare mot en uppskattad tidigare befolkning på över 20 miljoner invånare. Bara huvudstaden Colonan hade på den tiden ensamt över en miljon invånare. Det finns fortfarande gott om ruiner i området, bland annat fyra tydligt urskiljbara ruinstäder och ett antal som mer eller mindre försvunnit utan att lämna några ruiner efter sig. Invånarna i landet tjänar en hel del pengar på att gräva fram värdefulla artefakter från det forna imperiets glansdagar. En av de mer spektakulära fornlämningarna är tunneln 'Ductus' under floden Adia. Den sägs ha byggts av dvärgar i forntiden och dess unika dräneringssystem gör tunnel farbar än idag.

Historia

Den coloniska historien är både lång och kort. Området utgjorde vaggan till hela det Coloniska imperiet och var huvudstad för det mäktiga kejsardömet ända fram till splittringen. Sedan dess har det varit en provins i Thalamur. Invånarna i Colonan har länge varit missnöjda men också uppgivna. Man har förlorat den stolthet som en gång i tiden utmärkte centrat i Mundanas mäktigaste imperium. I varje krig mellan Thalamur och Consaber så har Colonan alltid blivit slagfält eller härläger inför nästa fälttåg. När man för en gångs skull fick en möjlighet att återupprätta sitt stolta öde i samband med det Pereinska frihetskriget så blev Colonan en fristat efter en oblodig kupp. Tyvärr försvann uppmärksamheten från Colonan och riktades helt mot Pereine. Det verkade av och till som att Thalamur till och med glömt bort att försvara Colonan. Allt detta har samverkat till att forma en känsla av uppgivenhet i fristaten.

Nu för tiden får riket stöd från dvärgarna i det närbelägna dvärgafästet Kholon-Renk-Ghor-Drezin. Den folkvalda administraten har därför fjärmat sig från både Consaber och Thalamur, och har arbetat för att göra Colonan självständigt, inte bara på pappret utan även i verkligheten. Detta innebär att vare sig thalaskiska eller sabriska soldater tolereras på fristaten Colonans mark.

Städer

I det nyligen självständiga riktet Colonan finns det bara en enda stor stad – nämligen det som finns kvar av den forna huvudstaden i det coloniska imperiet.

Colonan: Huvudstaden i Colonan heter just Colonan och är den gamla kejsarstaden i det forna coloniska imperiet. Staden, som en gång rymde nästan en miljon invånare, ligger mestadels i ruiner. Endast en liten kärna kring hamnen är fortfarande uppbyggd och bebodd av drygt 10.000 invånare. Man kan tydligt se den välplanerade arkitekturen i staden, trots att stora delar av den ligger i ruiner efter lång tids förfall. De gamla akvedukterna fungerar fortfarande och förser staden med dess färskvatten. Även stadens gamla kloaksystem fungerar och används. Det finns fortfarande en hel del rikedomar att finna i ruinerna, men riskerna är också stora – exempelvis från ras, monster och banditer.

Språk

Folket i riket talar antingen thalaska eller sabriska. Sabriskan har blivit allt mer populärt sedan frihetskriget. För skrift används det thalaskiska tecknen. Det finns också personer som fortfarande talar äldre coloniska, men dessa kan alltid minst ett av de övriga språken.

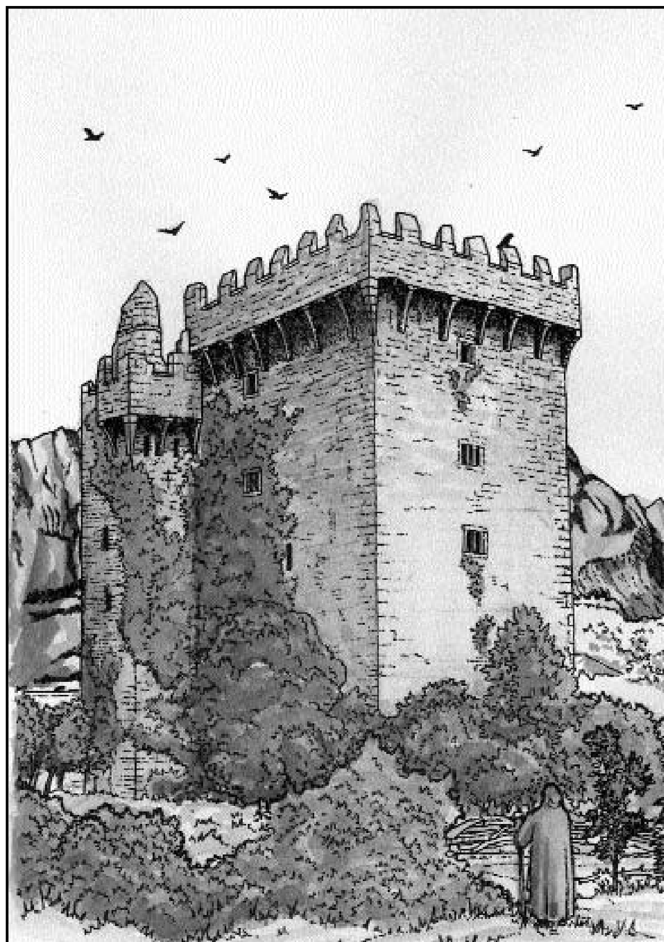
Samhälle

Colonan är en demokratisk republik. Dess stadsöverhuvud är en folkvald administrat som sitter i perioder om fyra år. Administraten ansvarar för allt som har med hela republiken att göra och utövar denna makt med ett antal ministrar. Annars är de olika kantonerna i princip självstyrande.

För att döma i rättsfrågor så finns det fem lagkunniga i varje kanton som ger sitt utslag efter att både kärande och svarande fått presentera sina fall och lägga fram sina bevis och motbevis. Dom kan överklagas hos administraten.

Colonan har nära kontakter med dvärgafästet Kholon-Renk-Ghor-Drezin som ligger norr om gränsen mellan Colonan och Thalamur. Dvärgakungen Khrun klan Drezin har utsett sig själv till protektor över Colonan. Dvärgafästet kan från sin position i bergen bevaka alla vägar in i Colonan från Thalamurs sida och är i det närmaste ointagligt. Därmed kan thalaskerna inte gå in i Colonan utan att riskera att få sina försörjningslinjer avskurna. Khrun klan Drezin lägger sig då och då i Colonans affärer på typiskt dvärgiskt vis – hårt men rättvist.

I och med att dvärgafästet skyddar Colonan och indirekt Consaber så anser sig Consaber nöjda. De sabriska styrkorna finns inte längre kvar i landet.



Folket i Colonan är ett strävsamt folk som litar på sina egen förmåga. Det finns dock en hel del personer som anser att deras arv från det forntida imperiet gör dem bättre än alla andra. Denna något överdrivna överlägsenhet kan ibland göra att coloner anses vara självbelåtna och envisa. Trots deras höga tankar om sig själva så är skillnaderna mellan fattiga och rika är ganska små, även om de finns. Klädesdräkterna i landet är välsydda och har ofta förvånansvärt mycket färg.

Mat från Colonan

Maten i Colonan följer de gamla traditionerna från det coloniska imperiet. Utmärkande är att den coloniska maten är det rikliga användandet av vete och kött.

Dalom: En gryta som lagats på linser, kikärter, grädde och olika starka kryddor. Äts för sig själv eller som tillbehör..

Hamyan: Kyckling tillagad med aromatiska kryddor, ingefära, vitlök, grön chili och grönsaker. Serveras med en sås gjord av yoghurt, koriander, mint och pepparfrukt.

Laran: En colonisk specialitet som tillagas av oxkött som först grillas och som sedan kokas tillsammans med vitlök, grädde, tomat och olika grönsaker. Serveras med ram och rota.

Lassuni: En typiskt gammal colonisk maträtt som består av kyckling som marinerat med vitlök, pepparfrukt och grädde. Grillas och serveras med rota och ram-bröd.

Ram: Det nordthalaskiska mjuka brödet som bakas i lerugn.

Rota: En yoghurtsås med lök, gurka, tomat och kryddor.

Mäktiga släkter

Vartakh: Republikens ledare är Khrun klan Drezin hus Vartakh, som förutom administrattiteln också bär kungakronan i dvärgafästet Kholon-Renk-Ghor-Drezin. Huset Vartakh har genom detta fått stort inflytande i Colonan. Husets handelsmän äger privilegier som skulle få en cirefalier att avsvära sig Cirza för att få chansen att omfattas av dem. Nästan all handel till och från riket kontrolleras och godkänns av dvärgafästet och då framförallt huset Vartakh.

Véreta: Colonans första administrat var Jesana Jehanira Véreta, dotter till en rik handelsman från Colonan som redan tidigt stött frihetskampen med vapen och silver. Släkten Véretas styre var framgångsrikt till en viss grad, men inte tillräckligt för att bringa ordning i det nya riket. I Colonans andra val förlorade Véreta makten till dvärgakungen Khrun av Drezin, men familjen står fortfarande stark och Jesanas bror Padir leder rikets förordningsministerium.

Charovilad: Vill man få tag i obskyra alkemiska preparat skall man vända sig till familjen Charovilad, ägare till handelshuset Turkosen. Familjen Charovilad har specialiserat sig på droger, örter och stenar och har ett nära samarbete med minst två av husen i Legio Colonan. Släktens ålderman, den mystiske Chasim Chasimir, ryktas ha Mundanas största alkemiska laboratorium inrymt i källarvalv under familjen Charovilads slott i den gamla delen av staden Colonan.

Adelstitlar

Fristaten Colonan är en demokratisk republik, och som sådan finns inget egentligt adelskap knutet till konstitutionen. De adelsmän som vistas eller bor i Colonan är oftast av sabriskt påbrå och har således sabriska adelstitlar. Adelsmännen äger inga särskilda privilegier – de flesta tillhör stadsadeln och driver egna rörelser eller handlar med hemlandet Consaber.

Inte heller dvärgarna i Kholon-Renk-Ghor-Drezin har någon adel. Även om de leds av en kung så utgörs dess högsta styrande främst av valda ämbetsmän, så kallade hokh (vilket kan översättas med 'mästare').

Vanliga namn

Invånarna i Colonan använder samma namngivningstradition som i Thalamur. Man har alltså personnamn, patronym och familjenamn. Personnamnet ges till barnet när denne föds, familjenamnet ärvs från familjen, och patronymen skapas av faderns namn, med ändelsen '-ir' om personen är en man och '-ira' om personen är en kvinna. Padir Tenien Véreta är alltså Padir av familjen Véreta och hans far heter Tenien.

Mansnamn: Ador, Amin, Beló, Caloan, Chasim, Claimon, Daoud, Efram, Faradan, Gadiv, Hamak, Jehan, Kalim, Kenvian, Lifem, Mazoum, Nadir, Negus, Neres, Obidar, Oroga, Padir, Peos, Quino, Reubin, Suyan, Takhim, Tenien, Urugim, Veshin, Xirham, Zamir.

Kvinnonamn: Amida, Beyuni, Diash, Catia, Cianne, Elias, Fatia, Guada, Haryena, Idala, Jaina, Jesana, Kalina, Lyshana, Mara, Myriyam, Nadia, Odia, Piana, Qyena, Revana, Sala, Satima, Talya, Uria, Viena, Xema, Ydia, Ziana.

Typiska karaktärsdrag

Rent generellt sett så är colonierna ett stolt och självständigt folk, stärkta av sin nyvunna frihet. De är allmänt sett strävsamma och litar ofta till sin egen förmåga, men det finns de som anser att deras arv från det gamla imperiet gör dem förmer än andra.

Religioner

Sedan frigörelsen har olika religioner fått ett kraftigt uppsving i Colonan. Hälften av befolkningen säger sig tillhöra Daakkyrkan. Liksom i Consaber och Pereine så är den coloniska kyrkan i princip oberoende av diktaten från aboraten i Tibara. Religionsfriheten i Colonan är stor och andra religioner är på intet sätt förbjudna.

Krigsmakt

På grund av Thalamurs extremt fientliga inställning har Colonan en mycket effektiv och vältränad här på 6.000 man. Dessutom finns ett kavalleri på 500 man som tränats av sabriska riddare. Utöver dessa militära krafter så skyddas Colonan för närvarande av dvärgarna i Kholon-Renk-Ghor.

Colonan har också ett avtal med Pereine om stöd vid en eventuell konflikt med Thalamur, men styrkan av denna pakt har ännu inte testas.

Handel

Handeln sker nästan uteslutande med Consaber och med dvärgafästet Kholon-Renk-Ghor. Till Consaber exporteras järn, koppar och brons samt dyrbara artefakter från det gamla imperiet. Handeln till Consaber sker dels landvägen och dels över havet. Från Consaber importeras i huvudsak vapen och tyg. Till Kholon-Renk-Ghor exporteras spannmål och tenn. I utbyte mot detta får man färdiga smidesvaror, vapen och förstklassigt brons.

Myntsystem

I Colonan används den sabriska myntfoten: 1 remerier = 21 nakon, 1 nakon = 3 cador, 1 cador = 4 silver, 1 silver = 4 kvartingar. Silvermyntet motsvarar den jargiska denaren i värde. Thalaskiska mynt är illa omtyckta och används nästan inte alls längre. I riket används också de dvärgiska mynten guldkrona och silverlod. En guldkrona är värd 30 nakon och det går 48 silverlod på en guldkrona.

Tideräkning & kalender

Colonan använder den sabriska tideräkningen. Enligt denna tideräkning är det nu år 1512 (detta år motsvarar 2967 e.D.).

Vad det gäller kalendern så används av naturliga skäl de gamla coloniska namnen på månaderna, nämligen januari, februari, mars, april, maj, juni, juli, augusti, september, oktober, november och december. Veckodagarna har liksom månaderna coloniska namn, nämligen: domi, luni, mari, merkari, goedi, veni och sabi. De absolut viktigaste helgdagarna är nyårsdagen (1 januari) som firas med stora fester.

Intressanta personer

Khrun klan Drezin hus Vartakh: Kungen av dvärgafästet Kholon-Renk-Ghor-Drezin är också administrat av Colonan och ledare för republiken. Kungen är ung, endast 150 år, och är en betydligt bättre politiker och lagman än magiker, trots att han tjänat som lärjunge hos den berömde magikraten Khezim klan Drezin. Khrun har utsett sig själv till Colonans beskyddare och hans inflytande i området är nog det enda som hållit Thalamur ifrån att invadera riket.

Kalim Suyanir Izmerald: Doktor Kalim är Colonans mest kände läkare tack vare hans insatser under den stora farsoten år 2965 e.D. Hans arbete med att bota sjuka i såväl administratens palats som i de fattigas kvarter räddade livet på mången arm man och kvinna, och det sägs att doktor Kalim till och med lyckades finna ett botemedel mot pesten, något som framförallt andra läkare ställer sig skeptiska till. I takt med att ryktena om doktorns upptäckt spridits har Kalim dragit sig tillbaka alltmer. Han rör sig inte längre på stadens gator utan tar enbart emot ett begränsat antal patienter i sitt välbevakade palats.

Fatia Mazoumira, baronessa av Silersham: Colonans rikaste kvinna är Fatia Mazoumira, baronessa av Silersham och vigd vid baron Silersham. Baronessan är sedan krigsslutet bosatt i Colonan. Detta var en kompromiss, då hon vägrade bo kvar i det rike som fostrat de riddare som dräpte hennes egna släktingar i kriget, men samtidigt insåg det ohållbara i att flytta hem till Thalamur och ändå behålla sin titel. Baronessan bidar således sin tid i Colonan, där hon spenderar sin makes pengar, medan baronen återfinns långt borta på den andra sidan Coloniska sjön.

Äventyrsuppslag

Det som göms i snö: Rollpersonerna råkar av en slump höra orden 'draktand', 'hemligt' och 'silver' i en och samma mening. Efterforskningar leder rollpersonerna till en grupp hyrda män med ett uppdrag: att medverka i utgrävningen av en märklig fyndplats. Vid ett av floden Adias tillflöden har en cirefalisk utforskare hittat vad han tror kan vara ett skelett av en drake. Familjen Charovilad får absolut inte varskos om detta fynd – de ser pulvriserat drakben som en monopolvara och skulle inte sky några som helst medel för att komma över drakskelettet. I och med att rollpersonerna vet mer än vad de borde (blotta misstanken om att de vet något räcker för att ställa till det ordenligt) gör dem till ett jagat byte eller kanske en efterfrågad resurs. Rollpersonerna kan välja att hjälpa familjen, eller alternativt att jagas av Charovilad eller den cirefaliske utforskarens män. Vad som sedan händer vid utgrävningsplatsen är ett äventyr i sig. Kanske finns det fler spelare som vill ge sig in i leken, och kanske är utgrävningsplatsen ett högst osäkert ställe att befinna sig på – vem vet vad som döljer sig under det 10.000 år gamla jordtäcket?

Intressanta platser

Victarons: Colonans och kanske hela östra Mundanas mest kända vägkors ligger invid ruinerna av den gamla staden Victarons ruiner. Här korsas den öst-västliga landsvägen mellan det thalaskiska Qatada och det sabriska Ebréan av den gamla nord-sydliga kejsarvägen mellan Colonan och det gamla Apax.

Runt vägkorset har ett mindre samhälle växt fram, med ett antal värdshus och en till synes outsinlig brunn. Här finns också en gammal colonisk sten med namn och avståndsangivelser till allsköns städer – många av dem sedan länge ödelagda. Samhället har blivit en mötespunkt för resande och handelsmän från många olika kulturer. Varken dvärgar, raunlänningar eller tokonska barbarer är någon sällsynt syn på värdshusen vid Victarons brunn, och för en äventyrare finns många skrönor och legender att fånga upp. Nyheter och rykten från öster och väster når ofta hit före de når staden Colonan. Många handelsmän väljer denna rutt för att slippa tullarna i Colonan, och dessutom blir det lättare för sabrier och thalasker att bedriva 'ohelig' handel med varandra när de kan utnyttja mellanhänder i det relativt neutrala Victaron.

Amirs krypta: Under ruinstaden Astran i nordvästra Colonan ligger den fornstora fältherren Amir begravd. Han sägs enligt inskriptionerna på hans kista ha varit en god och hederlig soldat som gjorde uppror mot sina överordnade och ledde ett stort antal soldater i en kamp mot övermakten. Upproret slogs ned, men innan det coloniska imperiet hann stycka upp Amirs kropp för att hänga upp den utanför stadsportarna i de fyra städerna som avskräckande exempel, så stals kroppen av Amirs forna bundsförvanter, som lät begrava honom i den hemliga kryptan. Kryptan sägs vara högmagisk för nekrotropi.

Draktemplet: Långt uppe i norr, en knapp veckas marsch från civilisationen, finns ruinerna av ett majestätiskt tempel. Platsen tros ha varit hjärtat för den gamla draktron – en religion som fortfarande upprätthålls bland Tokons barbarfolk. Magnifika pelare reser sig fortfarande mot himlen, medan marken beströtts med mossbevuxna och spruckna stenar från krossade valv och murar. Platsen är mycket idyllisk och de som besökt ruinerna kan berätta om enhörningar och andra sagoväsen som setts beta och vistas där.

Trappan utan slut: I staden Colonan finns en mystisk trappa. Den leder upp genom ett torn i den gamla delen av staden och vid varje avsats kan man titta ut genom ett fönster och blicka ned över staden. Det underliga med trappan är att den inte tycks ha något slut. Vad som händer när man klättrat riktigt högt är de flesta oense om: vissa menar att man plötsligt befinner sig vid trappans fot igen, medan andra vid det högsta fönstren sagt sig se ut över en helt annan plats än dagens Colonan – kanske det gamla, forntida Colonan! Dörren till tornet hålls numera låst på order av administraten.

Legender och myter

Drakväktarna: De finns en legend som härstammar från det tidiga coloniska kejsardömet, som viskar om en allians mellan drakar och människor. Människorna sände män och kvinnor till drakarna för att knyta märkliga band mellan människa och best. Dessa drakpäster skänktes evig ungdom och hälsa av drakarna, och varje präst förlänades med ett horn och en stav, skapade ur en del av drakens skelett. Dessa präster kallades sedan drakväktare och följde drakarna och förde dess talan. Så småningom drog sig drakarna undan människorna, och de tjugo drakväktarna följde sina herrar. I avskildhet gav drakarna sina präster kunskaper som ingen annan människa någonsin fått höra. Om legenden är sann borde drakväktarna fortfarande vandra Mundanas jord, bärandes drakars hemligheter.

Den svarte: Det finns en legend om en vandrande krigare som går under namnet Den svarte. Den svarte lär härstamma från det forna kejsardömet, då han skall ha varit lika blek och mager som han är nu. Han har nattsvarta ögon, precis som den kappa han bär och som också gett honom hans namn. Det enda föremål han bär med sig är en benvit stav. Hans sätt är lugnt och självsäkert, men han kan lätt flamma upp till vansinnig vrede om han provoceras. Andra namn på Den svarte är Mannen med den svarta kappan, Stavbäraren och Den odödlige – det sistnämnda anspelande på mannens orimliga ålder. Myten är lika gammal som världen själv tycks det, men är alltid lika aktuell. Den svarte omnämns i historieböcker och fragment från många olika historiska epoker, inklusive den nuvarande.

Kejsarstaven: Kejsarstaven var det coloniska imperiets högsta maktsymbol. Staven beskrivs som snidad i mörkt ädelträ med en gyllen gripklo som stavhuvud. Kejsarstaven försvann år 8303 e.C.g. Legenden säger att den som återfinner kejsarstaven kommer att återupprätta det coloniska imperiets status och själv bli det nya rikets kejsare. En annan version av legender säger att den som vidrör kejsarstaven utan att ha legitimitet kommer att drabbas av en mycket smärtsam död.

Fakta om fristaten Colonan

Statsskick: Demokratisk republik med självständiga kantoner.

Statsöverhuvud: Administraten av Colonan.

Rättsväsende: Fem lagkunniga ger sitt utslag efter att både kärande och svarande fått presentera sina bevis. Dom kan överklagas hos administraten.

Areal: 60.000 km².

Invånarantal: 280.000 invånare.

Befolkningstäthet: 4,7 invånare per km².

Befolkning: Perenner (45%), Neromenzer (35%), Tokon (10%), Dvärgar (8%), Conrier (2%).

Språk: Thalaska och sabriska.

Huvudstad: Colonan, 10.200 invånare.

Huvudnäring: Jordbruk, gruvdrift.

Handelsvägar: Sjö- och landvägen till Consaber. Landvägen till dvärgafästet Kholon-Renk-Ghor.

Import (i stort): Vapen, silver, tenn.

Export (i stort): Spannmål, järn och artefakter från det forna imperiet.

Militära resurser: Stående här på 6.000 man.

Religion: Daak-kult 52%, i övrigt full religionsfrihet.

Vänner: Consaber, Pereine, Kholon-Renk-Ghor.

Fiender: Thalamur.

Myntfot: Sabrisk myntfot: 1 remerier = 21 nakon, 1 nakon = 3 cador, 1 cador = 4 silver, 1 silver = 4 kvartingar.Thalaskiska mynt förbjudna.

Det coloniska imperiets uppgång och fall

Det ursprungliga Colonan grundades år 7002 e.D. Under den tid som följde satt Amereta som enväldig drottning innan hon en natt helt oväntat och oförklarligt försvann. Taracon, en av fem 'odödliga' hjältar som bildat drottningens råd, proklamerade att Amereta återvänt till gudarnas hemvist, varifrån hon en gång kommit. Colonan skulle nu styras av Taracon, och vid hans död skulle hans förstfödda ta över efter sin far – så löd Ameretas vilja. Den första coloniska dynastin hade uppstått.

Under de kommande århundradena utvecklades Colonan till ett imperium, ständigt expanderande och på jakt efter nya områden att erövra. Den förhärskande tron var dyrkan av drakarna, och denna dyrkan leddes av drakarnas språkrör – de så kallade 'Drakväktarna'. Allteftersom tiden gick försvann den gamla tron och nya gudar trädde i drakarnas ställe.

Under 5000-talet f.D. riktades blickarna mot Tokon. Den första coloniska offensiven stannade dock snart upp. Klanernas stora antal och hårda motstånd fick Colonans legioner att vackla. Lösningen var upprustning. Våren år 5812 f.D. påbörjade Colonans väldiga härar ånyo en marsch mot Tokon. Tokons klaner bjöd hårt motstånd, men ingenting tycktes kunna stoppa de coloniska legionerna. Skogslevande tiraker lockades in i kriget och snart stod Colonans förtrupper vid skogsbrynet i Seredan. Det var i detta läge som den coloniske överbefälhavaren, general Im-Ubian, lyckades erövra hela Urma från Tokon genom en av historiens mest storslagna krigslister.

År 4910 f.D., under kejsare Tenien da Jahad-Than, bröt det andra stora kriget mellan alver och dvärgar ut. Krigströtta alviska flyktingar vandrade under stora umbäranden för att bosätta sig i östra Colonan. Kontakterna med den coloniske kejsaren hölls dock inte varmare än vad nöden krävde.

Ett halvt årtusende senare bosatte sig dvärgar i Narenk på Urma. De coloniska kejsarna kom bättre överens med dvärgarna än med alverna, och 3986 f.D. upprättades dvärgafästet Kholon-Renk-Ghor efter en överenskommelse mellan Colonan och dvärgakonung Zhirkh. Dvärgafästet försåg Colonan med metaller och smide, framförallt vapen. Kejsare Kenvian da Chalo-Ala ledde själv imperiets upprustade härar till total seger över Danarths trupper på den stora ön Danian i söder.

Långt senare, under den nye kejsaren Caloan da Arionmarro, tågade Colonans härar söderut. Ättligarna till de barbarer som först erövrat provinsen skingrades för de väl rustade legionerna.

Ytterligare hundra år senare flyttades Colonans gränser längre in på raunländskt territorium, och Colonan nådde en ny höjdpunkt. Uppmuntrad av framgångarna i norr vände kejsaren blicken mot Tokon. Västra Tokon invaderades och tokons klaner trängdes undan, upp mot högländerna i öster. Tokons druider uttalade en förbannelse över Colonan och dess kejsare, att den stora draken måtte göra honom barnlös. Förbannelsen gick inte i uppfyllelse förrän 400 år senare, då Arionmarrodynastin dog ut och den födde konspiratören Negus Tolonen vann senatens förtroende att krönas.

År 1648 f.D. gick Colonans härar än en gång västerut, mot tokonklanernas länder. Allt land väster om floden Nié erövrades och en rad gränsfort uppfördes för att hålla tokon ute. Armén fick allt mer makt på de sittande kejsarnas bekostnad. År 1348 f.D. genomfördes en statskupp vars höjdpunkt var när den siste Negustumkejsaren torterades och halshöggs offentligt. En general utnämnde sig själv till imperator, varmed Skatterna höjdes trefalt, armén rustades upp till en tidigare aldrig skådad grad och allt motstånd kvästes med hjälp av en rad mycket godtyckliga avrättningar. Missnöjet växte och år 1336 f.D. skakades hela imperiet av upplopp och uppror med början i en revolt, ledd av slaven Obidar. Armén stod trogen kejsaren, och till slut stod kampen mellan den sittande kejsaren och hans armé, och Colonans folk. Ett fyra år långt och blodigt inbördeskrig slutade med att kejsaren tillfångatogs och avrättades.

Den kommande tiden erövrade Colonan nya landområden. Tokon berövades en del av landet öster om floden Nié; hela det nuvarande Caserion lades under kejsarens överhöghet; raunlänningarna kuvades i en rad fältslag; och gränsfort mot norr uppfördes på tidigare raunländskt territorium. Vid århundradena före år noll erövrades områden på södra Thalahalvön från det vacklande Danarth, medan ön Dubaral greps ur händerna på konungen av Ramora. När ön Danian slutligen erövrades från Danarth år 179 f.D. innebar det slutet för ärkefienden i väst. Under Tinerhondynastin hann imperiet med att erövra landområden från såväl Maulio som Ramora. Allt land norr om Bzarfloden annekterades, liksom ön Kathar och halvön vid det nuvarande Daan Hammal.

Men nya tider skulle komma, och fallet blev en långdragen process som inleddes med Tinerhondynastins sista kejsare och hans krig mot raunlänningarna. De norra provinserna förlorades efter underskattningar av raunlänningarnas styrkor, och snart fick imperiet kämpa för sin överlevnad. Alla garnisoner väster om Thala drogs tillbaka för att försvara imperiets centrala delar. Folket i väster utropade snart egna stater; länder som Nevo och Drunok såg dagens ljus. I imperiet gick skördar förlorade och en stor del av handeln brakade helt och hållet samman. Folket i huvudstaden revolterade och kejsaren mördades av Gahan, sedermera kejsare med epitetet Dräparen. Motståndet mot raunlänningarna organiserades och riket kunde med nöd och näppe räddas.

Trots bättre krigslycka (bland annat mot raunlänningarna i väster) var Colonans storhetstid förbi. Slavuppror och samhälleligt missnöje fick kejsare Peos Mergeno X da Mastrani att ta till extrema metoder för att försöka återupprätta Colonans forna glans. Senaten avsattes och fängslades. Nya hovceremonier infördes, bland annat proskynesis, och även de mest framstående av kejsarens undersåtar behandlades som slavar. År 1301 e.D. inträffade den händelse som enligt de flesta historiker slutligen bringade det tidigare så mäktiga Colonan på fall – nämligen kejsarstavens försvinnande. Kejsarstaven var den maktsymbol som vandrat från kejsare till kejsare, med början i Taracons dagar för över 8000 år sedan. Stavens försvinnande ledde till en konstitutionell kris, och riket kastades in i inbördeskrig och revolter. Anarki rådde, ekonomin bröt samman och därmed var kejsardömets tid över. År 1330 e.D. avrättades kejsare Aminerva Thalama da Mastrani och riket splittrades i två delar; Thalamon i väster (även kallat Västcolonan) och republiken Colonan i öster (även kallad Östcolonan).

KAPITEL TRETTON

THALAMUR



Daoud Mazoumir Ragadar hade hamnat på efterkälken. Hans häst hade blivit halt, så han kunde inte tvinga på den lika snabbt som de andra tvingade på sina. Med stigande frustration svor han över jäntan som tvingat iväg dem. Han bet samman tänderna och piskade trots allt vidare hästen, som dock protesterade genom att frusta och kränga av och an med huvudet.

Snart hade han dock ögonkontakt igen. De hade stannat ett hundratal meter framför honom. Tydligen hade de henne fast nu. Han lugnade ned sig lite och sänkte tempot. Plötsligt höll han in hästen, och reste sig i sadeln för att kunna se bättre. Pereinska motståndsmän hade samlats runt den lilla troppen som verkade ha överrumplats. Daoud svor osande ramsor, och vände snabbt hästen för att sätta av hemåt. Omedelbart som han slog ihop klackarna mot hästens sidor och piskade på med tömmarna gnäggade hästen till och föll framstupa framåt. Bakom sig hörde han hur de fått syn på honom samtidigt som han handlöst slängdes in i en törnbuske. Han rev upp blodiga sår i ansiktet och något stack till i ena ögat. Halvt förblindad skrek han till, rullade runt och kom upp på fötter med en enda tanke i huvudet; att fly.

Men motståndsmännen hade hans fallna kamraters hästar, och vann snabbt avstånd. När den första pilen missade honom, slet han åt sig skölden han bar över ryggen och drog sitt svärd. Utan större problem inväntade han ryttarna med skölden som skydd för kroppen. Två pilar borrade sig in i den läderklädda livräddaren, men en tredje träffade under kanten och trängde sig genom köttet i hans lår.

Morrande bet han ihop för att betvinga smärtan. Och ett visste han, några skulle han allt få med sig innan han dog.

THALAMUR

Thalamur är det rike som upptar hela den Ikamriska Halvön, belägen öster om Rhungsjön. Det är en magikrati som tidigare styrdes av ett råd av nio kraftfulla magiker; numera återstår endast sju magiker i rådet då två har gått ut ur det tillsammans med sina respektive provinser. Thalamur är, tillsammans med Consaber, den enda resten av det gamla imperiet Colonan, och ända sedan Imperiets fall har de båda länderna varit svurna fiender. Thalamurs historia har dominerats av konflikten med det östliga Consaber, vilka oftast uppfattas som utbrytare, rebeller och i största allmänhet representanter för det kaos som uppstår i laglöshet. Det gamla coloniska imperiet har stor historisk betydelse för Thalamur, liksom för Consaber. I och med splittringen av imperiet kom den västliga delen att ta över arvet efter det gamla imperiet. Flera blodiga krig har utkämpats mellan Consaber och Thalamur – imperiets två arvtagare. Den senaste konflikten ledde till att de thalaskiska provinserna Pereine och Colonans blev självständiga. Thalamur erkänner inte dessa provinsers självständighet – lika lite som man erkänner Consabers självständighet.

Geografi

Thalamur är ett ganska torrt område i skuggan av det ikamriska bergsmassivet. Det är väldigt bergigt och faktiskt ganska svårforcerat. De södra delarna är varma och torra, medan de norra delarna är kalla och även de torra. Ragasher-slätten väster om Ikamriska massivet vattnas av fuktiga vindar från Rhungsjön och av floderna Khora, Ragash och Thukor. Slätten är Thalamurs stora kornbod. Härifrån kommer majoriteten av Thalamurs spannmålsproduktion, och här lever också närmare 50% av magikratins befolkning, på ungefär en tredjedel av rikets yta.

Vad man inte har i speciellt mycket av i Thalamur är skogar. De skogar som finns är huvudsakligen citrusträd eller olivträd. I norr finns även en hel del björk, men ek och furu lyser med sin frånvaro. Därför har Thalamur inte riktigt förutsättningarna för att bygga en stark krigsflotta. Sådana skogar finns det dock i ganska stor mängd i Consaber, varför man även har ekonomiska skäl att erövra Consaber, utöver den historiska traditionen.

Det Ikamriska bergsmassivet delar Thalamur i en västlig och en östlig del. Det finns ett bergspass mellan Tagada och Savirah som underhålls som kejserlig väg än idag, men särskilt vintertid kan passet snöa igen och bli ofarbart. Denna delning av Thalamur leder naturligtvis till problem. Eftersom västsidan är den rikaste och östsidan nästan alltid är den som får ta stryk i de upprepade konflikterna med Consaber så är man på det stora hela nöjd på västsidan, medan östsidan är fattigt och förtryckt.

Thalamur delas in i sju provinser. Ursprungligen var det nio, men som bekant har Pereine och Colonan trätt ut ur magikratin och blivit självständiga republiker. Var och en av provinserna styrs av en primas som under sig har en omfattande administration.

Thalamur är fyllt av viktiga landmärken, som till exempel Thalaskas mur, ett omfattande befästningsverk av murverk och borgar avsedda att hålla barbarhorderna från norr ute. Andra landmärken är magikraternas citadell i An-Thalamur som med sina 144 meter är Mundanas högsta kända byggnadsverk, Mizana-kanalen vilken är ett sluss- och kanalsystem som förbinder Thalamurs öst- och västkust, och den ofantliga fästningen vid Qatada som anses vara ointaglig.

Det gamla imperiet insåg problemet med rikets stora avstånd och svårframkomliga terräng och byggde därför upp en omfattande infrastruktur, med stenlagda vägar, åtskilliga broar och ett väl utbyggt bevattningssystem. Detta underhålls noga än idag och är basen i den thalaskiska ekonomin.

Historia

Det Coloniska imperiet grundades för nästan tiotusen år sedan i nuvarande fristaten Colonan och var då mest en plats där flyktingar slog sig ner under ledning av Amereta av de Sju. Trettio år senare lämnar hon över tronen till Taracon och därmed grundlades det Coloniska kejsardömet. I väster dominerades nästan hela Rhungsjöns strand av Danarth och i öster var Tokons välde stort.

Det var på Tokons bekostnad som det Coloniska imperiet först expanderade. I ett första krig försöker Colonan expandera, men det leder ingen vart. I ett andra krig åttio år senare erövras Urma Bréann från Tokon. Man förlorar också provinsen Pereine till Danarth, ett första inledande steg i en lång fientlighet mellan de båda rikena. I ett andra steg erövrades Danbréann av Colonan och fiendskapen hade förmodligen exploderat i mer våld om inte ett yttre hot uppenbarat sig. År 3957 efter Colonans grundande, eller det 419e året i Malanadynastin, väller barbarhorder ner från norr och hela nuvarande Ivanaprovinsen erövrades. Danarth fick känna av barbarhorderna desto mer och förlorade så gott som hela Thalaskiska halvön.

Därigenom fick det Coloniska imperiet utrymme att expandera och började tränga ut barbarhorderna. Efter omkring ett årtusende hade man trängt ut barbarerna från hela Thalaskiska halvön. Endast en liten bit av riket Danarth var kvar i söder.

Från den tiden var det Coloniska imperiet enbart expansivt och till slut kunde inte ens Danarth eller Tokon hålla emot. År 7053 efter Colonans grundande, eller år 51 e.D, behärskade det Coloniska imperiet hela Rhung-Alari från bortom Tokonmassivet i öst till Jargiska kejsardömets gränser i väst.

Det enda som hejdade imperiets expansion var det fjärde stora kriget mellan alver och dvärgar som i drygt 60 år rasade vid Kharzim-bergen och i Sunari. En halv miljon dvärgar och ungefär lika många alver dog i kriget och sexhundratusen människor, alver och dvärgar var hemlösa. Både Jargiska kejsardömet och Coloniska kejsardömet fick ta ganska mycket stryk av händelsen och även om det Coloniska imperiet expanderade in på de områden som skövlats i kriget så var det på bekostnad av försvaret av andra platser. Delar i norr föll för barbarerna från slätterna och till slut var Coloniska imperiet tvungen att dra tillbaka trupperna från Nevo som utropades som självständigt men med en colonisk kung. Detta var dock slutet på det Coloniska imperiets storhetstid och från denna dag förlorades hela tiden bit för bit av imperiet.



Den stora omvälvningen började år 8303 e.C.g. då kejsarstaven, den högsta maktsymbolen i Coloniska imperiet, försvann. Förfallet i imperiet snabbades upp än mer och till slut splittrades imperiet i två delar. Västdelen kallades Thalamon och östdelen kom att kallas Östcolonan. I ett försök att ena kejsardömet går Thalamon in i Östcolonan och ockuperar stora delar av Östcolonan.

Ockupationen av Östcolonan var inte problemfri. En plötslig renässans för tokons gamla kultur, som hade kommit att vara ett lydfolk i nästan tretusen år och tappat bort mycket av sin kultur under den tiden, ledde till att klanerna samlades under drakbaneret för att kasta ut inkräktarna. År 8452 e.C.g. kom Frihetskriget att börja som ett lokalt uppror, men utvidgades till att bli ett folkligt uppror. År 8458 e.C.g. var upproret så förödande att Thalamur, den nya benämningen på Thalamon eller Västcolonan, kastades ut från tokons klanland och Cun Sabréann ('sex öar' eller 'sex kungariken') bildades med sex kungar under en gemensam överkung. Detta år blev år 1 enligt sabrisk tideräkning.

Thalamur fortsatte att vara ett kejsardöme fram till år 8766 e.C.g. då Mastranidynastin upphörde. Kejsarens magikerråd satte upp en tillfällig administration i väntan på att en ny kejsare skulle utses. Tronföljdskäbblet pågick dock så pass länge att uppgiften att utse en ny kejsare föll kort inför den stora uppgiften att hålla riket igång. Magikratin blir därmed ett faktum.

Städer

Thalamurs städer är generellt sett välplanerade. Man bygger städerna enligt samma principer som i det gamla coloniska imperiet, med raka gator och fyrkantiga kvarter. Man har inte samma goda standard beträffande bekvämligheter som under imperietiden, men man har vatten i varje stad, antingen i brunnar eller via akvedukter.

Abin-Ramadh: På Thalamurs östkust ligger Abin-Ramadh där Thalamur tidigare haft en flottbas, men då skeppen från basen erövrades i det Sjätte thalaskiska kriget av en sabrisk kavalleristyrka som anföll skeppen över isen (för övrigt enda tillfället i världshistorien då ett kavalleriförband vunnit ett slag över en flottenhet) har man aldrig haft möjlighet att sätta upp nya flottenheter här. Därmed har staden kraftigt avfolkats under de senaste sex åren och är nu nere på endast 4.000 invånare. Örlogshamnen och alla befästningsverk runt om den står nu öde och tomma.

Abin-Thukor: Abin-Thukor ligger i Thalamurs nordvästligaste delar, nära den caseriska gränsen. Det är en vältrafikerad handelsstad med nästan 20.000 invånare. Staden är minst lika välplanerad som vilken annan stad som helst i det angränsande Caserion. Abin-Thukor är ett av de bättre bevisen på hur den gamla coloniska planeringsfilosofin fortfarande används. Abin-Thukor är dessutom en tvillingstad med Narzkar Falz — den cirefaliska staden på den andra flodbanken. Den cirefaliska staden har på sedvanligt vis kanaler medan Abin-Thukor har stenlagda gator.

An-Thalamur: Thalamurs huvudstad heter An-Thalamur. Staden är belägen på ön Dubaral sydväst om Thalamurs yttersta udde. An-Thalamur är magikratins högsäte. Det mest imponerande landmärket är Magikraternas Citadell, som sträcker sig 144 meter rakt upp i luften. An-Thalamur har ca 90.000 invånare.

Arakha: Arakha är belägen på Thalamurs nordöstra kust när gränsen till Pereine. Då denna gräns är nyligen uppstånden så har det också uppstått ett behov av att säkra denna gräns. Därmed har Arakha plötsligt blommat upp som garnisonsstad. En hel del av de styrkor som tidigare var baserade vid Abin-Ramadh har flyttats hit, och förbanden vid Arakha byggs snabbt upp. För tillfället har staden 3.900 invånare exklusive krigsförbanden, men denna siffra kommer att öka i takt med att garnisonen byggs upp. Som tur är har man inte behövt börja från grunden när man byggde upp garnisonen vid Arakha – staden har även tidigare varit garnisonsstad, om än något mindre.

El'egor: Vid floden Ragashs mynning i de västra delarna av Thalamur ligger staden El'egor, en handelsstad som aldrig

skulle ha vuxit upp om inte mängder med spannmål skeppats ner för floden för att därpå distribueras till resten av landet. Staden har därmed kommit att blomstra och har numera 13.000 invånare. I övrigt är staden känd för sina dansare som är kända långt utanför Thalamurs gränser – speciellt uppskattade är de i Mûhad, Jargien och Soldarn.

El'ivani: Liksom Arakha är El'ivani en nyligen uppblommad garnisonsstad. El'ivani ligger dock på norra sidan av Pereine. Under sex år har stadens civila befolkning fördubblats till 2.000 invånare. El'ivani är känd för sin uppfödning av fullblodshästar som används inom Thalamurs kavalleri, men som också exporteras till utlandet.

Es'holi: Es'holi är en liten stad, mest känd för sitt fyrtorn som hjälper sjöfarare genom det smala sundet mellan fastlandet och ön där Tav-sezhi ligger. Stadens 1.400 invånare kan tyckas vara mycket i jämförelse med Ashariens små städer, men i Thalamur är det inte mycket att komma med.

Ifkhor: Ifkhor är An-Thalamurs 'förstad' med 12.500 invånare. Den ligger på fastlandet på andra sidan sundet från Dubaral räknat. Staden fungerar som bas för An-Thalamurs militära flottstyrkor. Consabers har upprättat en flottblockad i sundet. De thalaskiska skepp som ligger här är ofta inneslutna i sundet av sabriska flottenheter, men de ser i alla fall till att sabrierna inte kommer åt huvudstaden till sjöss och kan även öppna sjölinjerna så att fartyg kan nå huvudstaden. I rättvisans namn ska man nog tillägga att sabrierna oftast nöjer sig med att blockera den östliga delen av sundet, så normalt är sjöfarten åt väster fri.

Ivida: Ivida är belägen i de västra delarna av Thalamur och har till uppgift att distribuera allt spannmål som produceras i området till det övriga Thalamur. En del fiske utövas också, men de flesta skepp som lämnar Ivida är fullastade med spannmål. Ivida har 5.000 invånare.

Khovsosh: Staden Khovsosh är belägen i de västra delarna av Thalamur. Liksom Ivida har denna stad syftet att sprida vidare det spannmål som hälften av befolkningen producerar, till den andra hälften. En del fiske utövas också, men de flesta skepp som lämnar dessa tre städer är fullastade med spannmål. Khovsosh har 10.500 invånare.

Mashoro: Staden Mashoro är belägen i de västra delarna av Thalamur. Liksom Ivida och Khovsosh, har denna stad syftet att distribuera vidare det spannmål som produceras. De flesta skepp som lämnar Mashoro är fullastade med spannmål. Mashoro har 3.500 invånare.

Qarom: Qarom är en fiskestad på Thalamurs östkust. Eftersom fiske är det enda som riktigt lönar sig på denna sida av Ikamriska Massivet är det det som de flesta av stadens ca 2.200 invånare sysslar med. I Qarom produceras nästan uteslutande torkad och rökt fisk som är arméns standardmat.

Qatada: Qatada är en enorm garnisonsstad vid gränsen till Colonan. Garnisonens storlek varierar, men det finns 4.000 civila invånare i staden, exklusive ditkommenderade soldater. Staden har uppförts som ett skydd mot sabriska invasioner och även som en stad att samla styrkor kring. Stadens befästningsverk är unika på så sätt att de är uppförda på toppen av ett brant stup som hyvlats till och förstärkts, så att muren österut är närmare sjuttio meter hög. Fästet Qatada har ett rykte om sig att vara ointagligt.

Savirah: De 13.200 invånarna i Savirah lever ganska gott av de inkomster de får tack vare att den viktiga handelskanalen Mizana-kanalen går förbi här på sin väg ner mot Thalamurs östkust. En bidragande orsak till välståndet är också att staden ligger i ett av de få riktigt bördiga områdena på Thalamurs östkust.

Tagada: Tagada är en stad med 3.000 invånare på den thalaskiska halvöns västsida. Från Tagada exporteras majoriteten av den malm som produceras i riket. Staden är huvudsakligen en handelsstad, specialiserad på smide. I Tagada finns den största produktionen i hela Mundana av koppar- och bronsföremål. Även glasblåsning förekommer, och de linser och konstverk i glas som skapas här är legendariska även utomlands.

Tav-Sezhi: Den lilla operativa flotta som Thalamur har är baserad i Tav-Sezhi, en liten ö sydväst om Ragasher-slätten. Alla försök att upprätta flottbaser på östkusten har misslyckats, då den sabriska flottan allt för effektivt stänger inne alla thalaskiska skepp i hamnarna. Här, på västkusten, är skeppen någorlunda säkra. Det bor omkring 1.500 invånare i den enda staden på ön.

Språk

I Thalamur talas nästan uteslutande thalaska, ett språk som har sin grund i det gamla imperiets språk, äldre coloniska. Skriftspråket i Thalamur bygger på det forntida coloniska skriftspråket. Skriftspråket har sedan kommit att spridas runt om i världen, om än i något modifierad form, bland annat till Consaber. Till skillnad från sabriskan finns det inga fasta stavningsregler i thalaskan.

Samhälle

Det thalaskiska samhället är, precis som de flesta andra samhällena på Mundana, dominerat av en enorm klyfta mellan överklass och underklass. Skillnaden är att klassamhället inte är ärftligt. Istället kan vem som helst som är tillräckligt rik, har förmågan att smöra för rätt personer eller har kommit till en tillräckligt hög position inom byråkratin eller armén få status som medborgare. Medborgarna är den lilla exklusiva skara på omkring 5%, som står högst upp på samhällsstegen i Thalamur. Dessa har fått förtroendet att sköta den thalaskiska staten. De har ganska omfattande privilegier – de har lägre skatter, kan inte kallas in i krigstjänst (även om man kan arbeta i krigsmakten frivilligt), har förtur i byråkratin och ofta fördel i rättsväsendet och så vidare.

Resten är folket. Deras uppgift är att upprätthålla och sköta den thalaskiska staten, den sista resten av det Coloniska kejsardömet. Som i de flesta andra länder utgörs större delen av befolkningen av matproducenter, huvudsakligen bönder och fiskare. En stor del är hantverkare. En oproportionellt stor del utgörs dock av statsapparaten och av krigsmakten.

Thalamur har en mycket stor och effektiv byråkrati, de så kallade tribunalerna, som utgör kugghjulen i den statliga apparaten. Var och en i den långa organisationskedjan, från den lägsta tjänsteman hela vägen upp till magikraterna, är ett kugghjul i maskineriet och löser sin uppgift efter bästa förmåga. Genom att låna vissa idéer från både cirefalier, jargier och (fast det

erkänner man inte) sabrier, har man kunnat finslipa byråkratin så att den alltid fungerar. Tack vare tribunalerna så är armén både välförsedd och beväpnad, och medborgarna får mat och husrum, om än kanske inte den lyx som de kunde ha fått på annat håll. Men de är mätta och det förekommer ingen svält i Thalamur, ens under missväxtår. Allt detta kan man tacka den effektiva byråkratin för.

Till skillnad från byråkratin i Jargien så drivs inte den thalaskiska byråkratin av mutor. Den drivs av fruktan. Alla fruktar sina överordnade. Bonden fruktar för byns förmyndare. Förmyndaren fruktar tjänstemännen i byråkratin. Tjänstemännen fruktar sina överordnade och på så sätt går kedjan uppåt i Thalamur hela vägen till magikraterna. Fruktan är den genomsyrande kraft som håller ihop och driver magikratin. Alla är rädda för allting, att man försäger sig, att någon anger en, att en magikrat eller Rakhori läser ens tankar med magi...

Som om inte det var nog så finns Rakhori hela tiden i bakgrunden. Rakhori är den faktor som sprider den största delen av fruktan i Thalamur. De finns hela tiden synliga i sina svarta rustningar med röda mantlar, men också väl dolda. De ser allt och hör allt, genom spioner eller angivare, och de är magiker precis som magikraterna. Vem som helst kan ange vem som helst. Arbetskamrater kan ange varandra, barn anger sina föräldrar, affärsidkare sina kunder... Ingen går säker för Rakhori. Säger man fel sak så är risken stor att man försvinner.

I denna miljö är det omöjligt att göra något som kan hota Thalamur inifrån. Angivare, spioner eller magiska medel skulle avslöja vilken spionring som helst som har minsta otur. Byråkratin bevakas av Rakhori och armén, armén bevakas av byråkratin och Rakhori, och Rakhori kan egentligen inte röra sig utan hjälp från armén och byråkratin. Över alla dessa finns magikraterna som ett allseende öga.

Ändå ligger missnöjet och jäser precis under ytan. Detta missnöje exploderade i Pereinska Frihetskriget. Efter det kriget och Pereines och Colonans utträde så har hoppet börjat spira i Thalamur. Man hoppas på en dag då man kanske kan följa Pereines och Colonans exempel och bilda fristater, utan magikrater och utan Rakhori och med en armé som tjänar och försvarar folket istället för att förtrycka det. Andra drömmer om att upprätta kejsardömet på riktigt, inte bara denna provisoriska interim-regim som man har just nu. Åter andra drömmer om att upprätta ett riktigt konungarike, inspirerade av riddarsagor från Consaber.

Gripbaneret är Thalamurs urgamla symbol som från början även var Colonanimperiets symbol. I det gamla imperiet använde man sig visserligen av ett standar prytt med en gyllene grip, men i det nutida Thalamur nöjer sig man med en flagga. I och med att Thalamur tog över efter imperiet ärvde de också gripen som symbol, och detta märke återfinns lite varstans. Den försvunna Kejsarstaven, (det gamla imperiets högsta maktsymbol) hade till exempel en gripklo som stavhuvud.

Arrangemanget med magikrater som styr Thalamur är egentligen ett provisorium i väntan på att Kejsarstaven ska återfinnas och kejsarämbetet återinstiftas. Magikratin består av nio magiker, de bästa inom sina respektive traditioner, som styr Thalamur i kejsarens frånvaro. För tillfället är dock bara sju av dessa nio platser tillsatta.

Mat från Thalamur

Maten i Thalamur följer de gamla traditionerna från det coloniska imperiet. Med viss stolthet bevaras de, speciellt med tanke på att det sabriska köket helt har förlorat denna tradition. Utmärkande är att den nordthalaskiska maten skiljer sig från den man serverar på den södra delen av thalahalvön och dubaral. I norr är tillgången på spannmål och kött god och många rätter är därför baserade på dessa livsmedel. I söder är det betydligt vanligare med fisk, bönor, linser och nötter. Tillgången till kryddor är dessutom betydligt bättre i söder och maten är därför betydligt mer kryddad. De flesta thalaskiska maträtter serveras tillsammans med mustiga såser som innehåller yoghurt.

Bonoro: Lammbitar som stekts tillsammans med spiskummin och koriander. Serveras med en sås gjord på yoghurt, honung och spenat.

Dalom: En gryta som lagats på linser, kikärter, grädde och olika starka kryddor. Äts för sig själv eller som tillbehör till andra maträtter.

Hamyan: Kyckling tillagad med aromatiska kryddor, ingefära, vitlök, grön chili och grönsaker. Serveras med en sås gjord av yoghurt, koriander, mint och pepparfrukt.

Jamun Ivida: En efterrätt från Ivida som består av mjuka sötbrödsbullar som serveras med sötmjölk och kardemumma.

Jesmaral: Stora flodräkor som kokats snabbt i en gryta med yoghurt, koriander, mint, pepparfrukt och vitt vin.

Lassuni: En typiskt nordthalaskisk maträtt som består av kyckling som marinerat med vitlök, pepparfrukt och grädde. Grillas och serveras med rota och ram-bröd.

Matzoum khamir: Friterade fiskbitar som panerats med starka kryddor och kikärtsmjöl. Servas med grönsaker och en sås av kokos, yoghurt och koriander. En typisk sydthalaskisk rätt.

Qanna: Oxköttgryta tillagad med lök, grädde, nötter, tomat och grönsaker.

Ram: Nordthalaskiskt mjukt bröd som bakas i lerugn.

Rota: Yoghurtsås med hackad lök, gurka, tomat och kryddor.

Mäktiga familjer

Sala: Familjen har under de senaste generationerna byggt upp ett stort och väl fungerande handelsföretag, och har under tiden gjort sig kända som samvetslösa skurkar. Men pengar är makt, som bekant, och Salas rikedom är större än någon kan ana. Tidigare har de haft magikraternas gillande, men nu under det sista året har de hamnat i onåd utan att riktigt förstå varför. Detta har lett till en märkbar nedgång i pengaflödet, men det är inget som inte kan lösas med lite finslipade 'affärsmetoder'.

Harim: Tämligen förmögen familj som byggt upp hela sin förmögenhet kring handel med trälar. Man driver också ett antal underjordiska bordeller med statsapparatens och rakhoris tysta medgivande, eftersom dessa själva i stor utsträckning är besökare i dessa ljusskygga affärsverksamheter.

Kobinku: Detta är en av de mest ökända familjerna i Thalamur. De är fruktade av alla, till och med av vissa högre stående familjer. Detta kommer sig av



Vanliga namn

Thalasker använder det gamla coloniska systemet med personnamn, patronym och familjenamn. Personnamnet ges till barnet när denne föds, familjenamnet ärvs från familjen, och patronymen skapas av faderns namn, med ändelsen '-ir' om personen är en man och '-ira' om personen är en kvinna. Exempelvis är 'Jehan Eframir Khoron' alltså Jehan av familjen Khoron och hans far heter Efram.

Mansnamn: Amir, Beló, Daoud, Efram, Farak, Gadiv, Hamak, Iznogud, Jehan, Kalim, Lifem, Mazoum, Nadir, Oroga, Padir, Quino, Reubin, Suyan, Takhim, Urugim, Veshin, Xirham, Ydor, Zamir.

Kvinnonamn: Amida, Beyuni, Diash, Elias, Fatia, Guada, Haryena, Idala, Jesana, Kalina, Lyshana, Myriyam, Nadia, Odia, Piana, Qyena, Revana, Satima, Talya, Uria, Viena, Xema, Ydia, Ziana.

Typiska karaktärsdrag

Thalaskerna är ganska stramt hållna, och aningen kuvade. Gemene man tillåts inte att bära vapen eller ens resa vart man vill. De ses som inbundna och allvarliga av andra folk, även om det naturligtvis är en grov generalisering. Karaktärsdraget Tro och Aggression är ofta lågt; medan Lojalitet oftare är högt.

Religioner

Thalamur har ingen statsreligion. Tvärtom är medlemsskap i en organiserad religiös kult ett brott som straffas hårt. Personlig, icke-organiserad, dyrkan av gudar är också förbjudet, men mycket svårare för magikraterna att stoppa.

Krigsmakt

Krigsmakten i Thalamur är enorm. Huvudsakligen är den baserad på ett indelningssystem, där massor med soldater utbildas för enkla vapen. Majoriteten är fotfolk, beväpnade med armborst eller kortsvärd och sköld. Man har en viss andel kavalleri, denna bör räknas som medeltung och den har högre rörlighet än Consabers tunga kavalleri men å andra sidan inte samma slagkraft. Omkring 20.000 man är permanent mönstrade, inklusive kavalleriet. I krigstid skulle Thalamur nog kunna mönstra in upp till 150.000 man – en enorm armé, som genom sin blotta storlek skulle kunna krossa vilken stat som helst utom möjligen Jargien.

Thalamurs doktrin är huvudsakligen baserad på blixtkrig – armén rycker fram snabbt, säkrar området och fortsätter framåt. Utan effektiva försörjningslinjer skulle denna doktrin rasa i och med att det inte finns tid för att plundra området. När försörjningslinjer finns är det dock en fruktat effektiv doktrin.

Rakhori är Thalamurs 'hemliga polis'. De sysslar med att finna dissidenter och oliktänkande, inte bara inom krigsmakten utan även bland vanliga medborgare. De har alla resurser till sitt förfogande, inklusive krigsmakten och magiker. Det ryktas att de även har slutit pakter med mörka demoner. Thalamur har stora interna problem, orsakade av det hårda styret, och mindre uppror bryter ut då och då. Rakhori används för att effektivt kväsa dessa uppror. Rakhori finns överallt och det är ingen som har vågat uppmana till öppen revolt ännu.

Handel

Thalamurs stora exportvaror är koppar, järn och mässing som tillverkas av den malm som bryts i det ikamriska bergsmassivet. Detta ger möjlighet till att köpa en hel del annat som behövs för att hålla igång landet, bland annat spannmål, trä och tyger. Naturligt nog är denna handel ett i högsta grad primärt mål för Consabers flotta och handeln går därför huvudsakligen västerut till Caserion och Asharien.

Tack vare Ragasherslätten och gruvorna i ikamriska bergsmassivet är Thalamur självförsörjande, och med hjälp av det effektiva distributionssystemet når alla dessa varor ut över hela Thalamur. Samma distributionssystem används även som försörjning för armén. Även om Thalamur flera gånger har legat i krig mot barbarfolken i norr, så har de på senare tid börjat idka handel med dem. I Consaber oroar man sig för att en allians, varvid där thalaskerna och raunlänningarna skall gå till gemensam attack.

Myntsystem

De thalaskiska mynten kallas sekha respektive khali. Khalin är ett litet femkantigt guldmynt värt 15 silver. Metallen i khalin blandas ut med koppar, så att det två gram tunga myntet innehåller ett gram guld. En sekha är ett femkantigt silvermynt värt en tjugondel av en khali och väger strax under 1,5 gram.

Andra mynt accepteras, men endast genom vägning. Man tycker inte om främmande valuta, men är ofta tvungna att acceptera den. Främmande valuta lämnas in till den lokala administraten som låter gjuta ner mynten och slå 'riktiga' mynt av dem.

Falskmynteri bestraffas med att förbrytarens falska mynt smälts ner och sedan hälls i halsen.

Tideräkning & kalender

Tiden räknas på samma sätt som i det gamla Colonan, det vill säga från början av varje kejsardynasti. Den senaste kejsardynastin inleddes för 2051 år sedan – därför är det nu år 2051 i Mastranis dynasti. Visserligen tog denna dynasti slut för 1200 år sedan (vilket ensamt gör det till den längsta dynastin i Colonans historia) men eftersom ingen ny dynasti tillträtt har man inte börjat om från början.

Ibland räknas också tiden från det år kejsarstaven försvann (år 1301 e.D.) och enligt denna tideräkning är det nu år 1666. I sällsynta fall räknas åren 'efter Colonans grundande', med denna tideräkning är det nu år 9969 e.C.g.

Även det coloniska kalendersystemet används. Månadernas namn är januari, februari, mars, april, maj, juni, juli, augusti, september, oktober, november och december. Dagarnas namn är domi, luni, mari, merkari, goedi, veni och sabi.

Inga särskilda högtider hålls i Thalamur, utan det är upp till administraten att belöna medborgare och folket med en lämplig högtid då och då.

Intressanta personer

Rami Kromanir Sala: Rami är en handelsman som bedriver en ambitiös och aggressiv handel med Asharien och Caserion, till vilka han säljer olika obearbetade metaller. Han är ökänd bland sina konkurrenter, men har uppvisat en stor skicklighet vad gäller köpslående och diplomatiska förhandlingar. Runtom sitt handelsföretag har han ett antal hejdukar och lakejer som han låter utföra de mer smutsiga göromålen. Allmänt sett har han ett rykte om sig att vara cynisk och beräknande, och dessutom ska han inte sky några medel för att öka sin status eller sitt materiella välmående. Rami är lång och mager, med djupt insjunkna ögon som ändå är synnerligen skärpta och alerta.

Reubin Xirhamir Jesbin: Med ett synnerligen sammanbitet yttre har Reubin gjort sig ett namn som en av de mer inflytelserika magikraterna. Han är stor, kraftig och har en grov, nästan obehaglig röst, genomträngande ögon och väldiga händer. Som person är han lugn och sansad, och tänker alltid efter innan han säger något. Det finns ett antal saker som Reubin tror på, och dessa är fruktan, vrede och vedergällning. Alla gamla skulder ska inkasseras, vare sig det är i blod eller guld, och till och med de andra magikraterna fruktar honom. Vissa elaka tungor viskar om att han har slutit en pakt med onda demoner, men de som säger det högt slutar ett huvud kortare.

Ximor Suyanir Norok: Som överhuvud för Rakhori är Ximor kanske Thalamurs mest fruktade man, något som man mycket väl kan tänka sig bara genom att slänga en hastig blick på hans yttre. Han har kalla, grymma ögon och ett kargt utseende. Nävarna är ärriga och fulla med valkar, och han går undantagslöst iförd Rakhoris svarta rustningar och röda mantlar. Ximor leder Rakhori med järnhand, och tolererar inte ens det allra minsta misstag, utan är skoningslös mot dem som han inte tycker duger, vilket gjort honom fruktad bland sina män likväl som av folket och medborgarna. Om det sägs att Reubin Xirhamir Jesbin ingått en pakt med mörka demoner, så är ryktena om Ximors förehavanden med desamma aningen mer storslagna.

Äventyrsuppslag

Jakten på kejsarstaven: Den gamle mannen som sitter på värdshuset och berättar gamla skrönor – vem är han och var kommer han ifrån? Han skrockar och skrattar och berättar på allmän begäran historien om hur kejsarstaven gömts under staden. Vilken gammal stofil. Och full är han. Där i hörnet sitter en man med bister uppsyn och iakttar skådespelet På natten väcks man av ett bråk på nedervåningen i värdshuset. Den gamle stofilen hörs bråka med någon – ord som kejsarstaven uppfattas – och när rollpersonerna springer ner för att undanstyra slagsmålet, är det försent. Den främmande mannen ligger död på golvet. Gamlingen är knivhuggen, och hinner trycka ett mässingsmycke i rollpersonernas händer innan han dör. På smycket finns en inskription och någon slags karta ingraverad. Ett ord ådrar sig genast rollpersonernas uppmärksamhet: Kejsarstaven. Ligger det någon sanning i den gamles berättelser?

Lerkrigarna: Vid en resa längs den förfallna muren blir rollpersonerna överfallna och tillfångatagna av stråtrövare, vilka i sin tur snart blir anfallna av ett uppbåd soldater. Stråtrövarna flyr med de bundna rollpersonerna, och hittar en dold ingång ner under muren. Ett perfekt gömställe! Djupt under muren löper en lång, sluttande gång – och eftersom tunneln är instabil på grund av ålder, rasar den samman bakom rollpersonerna och rövarna. Det återstår bara att ta sig framåt. Snart kommer rollpersonerna in i en stor grottsal, fylld med skatter, avbildningar av nio krigare gjorda i lera, och en sarkofag. Vilket utsökt tillfälle det hade varit att bli rik, om lerkrigarna bara hade varit vanliga lerstatyer och inte levande statyer...

För några få khali mer: Handelsmannen Ydor är bekymrad. Det är så att en konkurrerande handelsman slutit ett viktigt avtal med en av Ydors tidigare kompanjoner, vilket inneburit att Ydor tyvärr förlorat några pengar. Detta behöver naturligtvis åtgärdas, gärna så snart som möjligt. Han skickar ut några hejdukar som ska ställa allt tillrätta, men det visar sig att fler än Ydors före detta kompanjon har ett finger med i spelet, och trådarna spinner vidare ända upp till magikraterna i An-Thalamur. Och magikraterna uppskattar inte alls inblandningen...

Intressanta platser

Ragasherslätternas gravar: I norra Thalamur gjorde befolkningen i byn Es'ili en fasansfull upptäckt då de dikade ur våtmarkerna bredvid floden Khora. Vid dikningen av mossarna fann de ett flertal lik som var makalöst välbevarade. Dessa hade rostiga rustningar och vapen i sina händer. Alla likens munnar var ihopsydda med kraftiga lädertrådar och deras ögon var urgröpta. Byborna fann även något som verkade vara ett flertal stenaltare. Området övergavs och fyndet rapporterades, men inget gjordes, och liken sjönk åter ned i myrlandet. Platsen undviks dock och inga fler försök har gjorts att dika ur den.

Sångskolan i An-Thalamur: I Thalamurs huvudstad ligger Mundanas kändaste sångskola. Här utbildas eleverna till musikalisk perfektion när det gäller att använda sina röster och den Thalaskiska sångtekniken är vida beryktad. Den som har turen att komma in på skolan har en lång tid av träning och sångövningar framför sig, både i kör och solo. Ett hundratal traditionella sånger skall läras in. Många av dem handlar om imperiet Colonans storhetstid samt hyllningssånger till magikraterna.

Thalaskas mur: Thalaskas mur restes under Chalon-Aladynastin, då imperiet plågades av ihärdiga barbarinvasioner i de norra provinserna. Kejsaren såg sig därför nödgad att ta itu med det raunländska problemet en gång för alla, och lät därför besluta om att låta resa en väldig mur som skydd mot vildarna från norr. Muren fyllde sin funktion endast under en kort tid och är idag förfallen och endast vittrade ruiner återstår, vilket dock inte gör byggnadsverket mindre imponerande.

Magikraternas citadell: Citadellet är en imponerande byggnad som sträcker sig hela 144 meter över marken, vilket gör det till Mundanas högsta byggnad. Citadellet är beläget i huvudstaden An-Thalamur, har formen av en trappstegspyramid och är helt byggd i sten. Magikraterna och även thakalernas samling har sina möten i byggnaden. Historier berättar om att underliga saker började hända i staden efter att citadellet började byggas, och fortfarande kan underliga magiska fenomen upplevas runt citadellet. I parken som omger citadellet patrullerar regelbundet ett antal vakter, som ska förhindra att obehöriga tar sig in i den väldiga trappstegspyramiden.

Mizenakanalen: Kanalen är södra Thalamurs livgivare med Savirah som hjärta. Kanalen förbinder västkusten med östkusten, vilket gör att varor som skeppas kommer fram till sin slutdestination fortare än annars skulle ha varit fallet. Kanalen är gammal men underhålls regelbundet med stor noggrannhet, och dessutom alstrar den ett antal arbetstillfällen i området.

Ikemapasset: Det Ikamriska bergsmassivet i norra Thalamur gör det svårt att färdas från väst till öst. Det finns dock ett pass som leder bergen, vilket underlättar för transporter och resor. Genom passet har man byggt en väg, vilken är färdbar i stort sett året om. Under vintern händer det dock att passet snöar igen under de värsta stormarna. Vår och sommar kan också griparna vara farliga – de har då ungar som ska mättas och tar därför något större byten än normalt. Runtom karavanvägen i bergen brukar det dock hålla till stråtrövare, varför karavaner sällan färdas här utan att ha beväpnade vakter med sig.

Qatadabefästningen: Hela staden Qatada utgörs av en befästning. Från början var tanken att man skulle ha en stark maktbas och en i det närmaste ointaglig fästning i området, och slog därför på stort. Fästningen går samman med berget den står på och det finns också ett stort antal underjordiska grottor vilka används som lager av den händelse att befästningen skulle bli belägrad. Att inta Qatadabefästningen sägs dock vara i det närmaste omöjligt.

Legender och myter

Lerkrigarna: Ingen vet egentligen när, men en gång för länge sedan, kanske i samband med thalaska murens resning, kanske innan, blev en stor krigare svårt sjuk. Han hade stor skatter och ägodelar som han inte ville skulle falla i någon annans händer, varför han lät bygga en väldig skattkammare och krypta, där han skulle uthärda evigheten som död. Att vaka över honom sattes nio lerkrigare – till synes vanliga statyer fast tillverkade i lera. Lerkrigarna tillverkades av en spefull trollkarl, och när krigarna väl var på plats skulle ingen någonsin tillåtas lämna grottsalen, om man väl hade kommit in. Men tiden gick och både kryptan och krigarna glömdes bort. Många har letat, men ingen har funnit lerkrigarna.

Rakhoris spioner

Thalamurs 'säkerhetspolis' har ett nätvärk av spioner över hela landet, men även i övriga länder. Eftersom neromenzer (det thalaskiska folkslaget) oftast är sedda med en viss misstänksamhet, särskilt i Consaber, är många av spionerna av andra folkslag. Dessa har blivit kidnappade eller adopterade som barn och satts i särskilda träningsläger, undangömda från allmänheten, där de blivit hjärntvättade från första början. Träningen anpassas till personen med ett flertal olika inriktningar. Nästan alla är tränade i närstrid och lönnmördarkonst. En del utbildas även i magi. Att ha en lönnmördare som kan göra sig osynlig eller teleportera sig är en ovärderlig tillgång. Rakhori tränar två typer av spioner: Regelrätta agenter som sänds ut när man behöver ha reda på en viss typ information eller har behovet att undanröja en viss person. De andra är latenta spioner som reser till en angiven plats i ett land, slår sig ned och lever ett vanligt liv med familj och yrke i väntan på order från sina herrar.

Fakta om Thalamur

Statsskick: Kejsardöme, med provisoriskt rådsstyre av nio magikrater i väntan på en ny kejsardynasti.

Statsöverhuvud: De nio magikraterna (som dock bara är sju för närvarande).

Rättsväsende: Fristående från staten men i praktiken kontrollerat av Rakhori.

Areal: 560.000 km².

Invånarantal: 4.000.000 invånare.

Befolkningstäthet: 7,1 invånare per km².

Befolkning: Neromenzer (95%), övriga (5%).

Språk: Thalaska. Eget skriftspråk (thalaskisk skrift).

Huvudstad: An-thalamur, 90.000 invånare.

Huvudnäring: Fiske, jordbruk, boskapsskötsel.

Handelsvägar: Landvägen genom Caserion, sjövägen över Rhungsjön

Import (i stort): Spannmål, trä, kläde.

Export (i stort): Koppar, mässing, järn. Thalaskiska fullblod anses vara de finaste hästarna i världen.

Militära resurser: Kan mönstra upp till 150.000 man, varav 10.000 medeltungt kavalleri. Har en särskild styrka, Rakhori, med okända resurser.

Religion: All religion är förbjuden.

Vänner: Inga egentliga vänner, men handelskontakterna med Caserion är stora och skapar bindningar.

Fiender: Consaber, Pereine och Colonan.

Myntfot: 1 khali = 20 sekha = 15 silver (1 khali är värd 15 jargiska denarer).

KAPITEL FJORTON

MÛHAD & ZIU



Karavanen av kameler löpte långsamt längs den ödsliga färdvägen. Bei Amin Ben Lahwan satt på en av de främsta och drack ur sitt vattenskinn. Det varma vattnet vätte hans torra strupe och trots att det egentligen var ansett som ouppfostrat att slösa med vatten spillde han en handfull över ansiktet och gned huden fuktig. Några droppar rann ned längs hans fårade kinder och letade sig in i det svartbuskiga skägget. De svarta kläderna var tunna och luftiga och hans olivfärgade hy nästan uttorkad av solen. Kisande såg han sig över axeln. Bakom honom följde ytterligare en mängd kameler lastade med tyger, kryddor och andra, betydligt starkare berusningsmedel.

Ett tjut påkallade hans uppmärksamhet. Han vände åter blicken framåt, och såg hur de främsta karavanförarna drog sina sablar då ett stort antal maskerade män störtade fram ur klippskrevorna. Ögonblicket därefter skars flyktvägen bakåt av då tjutande rövare störtade upp som från ingenstans och lät bågsträngarna arbeta.

Flera av Bei Amins män föll i den första anfallsvågen. Mycket tydligt inriktade sig rövarna på de inhyrda soldaterna som skulle skydda handelskaravanen. Efter en kort och relativt oblodig strid var soldaterna nedgjorda och rövarna hade dem alla under uppsikt.

En av männen steg fram till Amins kamel. Med smala ögon betraktade han Amin, som svettades ymnigt i sadeln. ”Är det han?” undrade en annan av männen på jargiska. Amin hade inget problem att förstå mannen. Han handlade ofta med jargiska handelsmän och pratade språket flytande. Mannen som stod nedanför kamelen nickade och svarade: ”Nog är det han alltid. Gör processen kort”, fortfor jargiern medan Bei Amin Ben Lahwan kände skräcken krama hans hjärta.

MÛHAD & ZIU

Väster om Tarkas ligger gudalandet Mûhad. Det är ett mytomspunnet land med många krigsherrar som alla slåss för att besitta den gyllene tronen, bli härskare och få titeln Mhîm. Det är ett varmt land med många torra slätter i norr och öken i söder. I Mûhads ökenområden ligger oaser där städer vuxit upp, men de största städerna finns längs kusten och i grönområdena. Det är ett rikt land vars städer har gator av sten, vars kyrktak är beklädda med koppar eller guld och vars mäktigaste medborgare lever i överflöd och lyx. Det är också ett land där en stor del av befolkningen är slavar eller så pass fattiga att de nästan önskar att de vore slavar. Den östra delen av Mûhad heter Ziu och är ett slags självstyrande område varifrån det mesta av, i de troendes ögon 'oheliga', handeln styrs. I de västra delarna ligger den heliga staden Tabbah.

Geografi

Mûhad är beläget vid Blå havet, väster om Tarkas och norr om Momolan. Mûhad har även en lång kust mot Igonhavet. Klimatet i landet är mycket hett och torrt – vilket medfört att landet till största delen består av torra slätter och öken. I nordväst och i spridda oaser inom landet finns dock bördiga områden där intensiv odling pågår. I övrigt är växtligheten mycket gles, förutom efter något av de sällsynta regnen då vegetationen nästan exploderar i grönska och frodighet.

Karavanvägar genomkorsar Mûhad från nord till syd och från öst till väst. Handeln genom Mûhad är riklig, och det är den viktigaste faktorn till landets välstånd och rikedom.

Kusten norr om Mûhad och Ziu kallas Memakusten och är känd för sina sandrev som gör det mycket riskabelt att färdas i dessa farvatten utan kunskap eller lots.

Ziu är ett speciellt område i de östra delarna av landet som har begränsat självbestämmande. Mellan staden Jen på sydkusten och staden Quaran på nordkusten går mycket stora mängder handelsvaror på karavan. Zius läge mellan de två haven gör att området även kallas för 'Landet mellan haven'. Ziu består till största delen av öken och alla livsmedel måste därför importeras från utlandet.

Mûhad är relativt fattigt på fornlämningar och ruiner. En känd lämning är en forntida kanal som tycks ha sträckt sig från Blå havet till Igonhavet. De städer som gått under brukar som regel begravas i sanddyner. Då och då händer det dock att gamla ruiner blottläggs efter speciellt kraftiga sandstormar.

Historia

När himlens son förenade nomadstammarna i Ressiöknen inleddes stamfaderns tid – en guldålder i Mûhads historia. Nästan ettusen år senare nedtecknades den religiösa skriften 'Fata', vilket betyder 'min kunskap', av en präst i Ziu. Skriften skulle komma att ligga till grund för den framväxande mûhadinska religionen.

Vid en religiös schism i Ziu år 51 togs landets västra delar över av religiösa fundamentalistiska extremister, varför landet kom att kallas för Mûhad. Nästan femhundra år senare intogs Ziu av den mûhadinske härföraren och tillika hjälten Mirahmad den lysande. Ziu tilläts dock behålla sin vetenskapliga tradition och blev relativt fritt från religiösa dogmer.

När Mûhad förde en synnerligen effektiv krigföring mot stridiska stammar i sydväst lyckades man återerövra stora bördiga områden som tidigare tillhört landet. Striderna utkämpades med stor skicklighet och förlusterna för mûhadinerna var få. Ett ökat självförtroende hos mûhadinerna efter de lyckade striderna ledde till att krigsmakten rustades upp ganska ordentligt.

Sin styrka till trots misslyckades mûhadinerna med att förhindra synnerligen vildsinta stammar från Tarkas från att invadera de östra delarna av landet. Trots blodiga strider och stora förluster på båda sidor, drevs mûhadinerna vanmäktigt tillbaka. Idoga försök att återta de erövrade områdena misslyckades gång efter annan.

Pesten bröt ut i staden Quaran 1486, och spridde sig sedan snabbt vidare till Jen och Alkarhazan trots tappra försök att hindra spridning. Man gick till och med så långt att man lät belägra Quaran, och dödade alla som försökte ta sig ut, varefter man lät bränna deras kroppar. Men det var försent, och pesten skördade många dödsoffer runtom i riket.

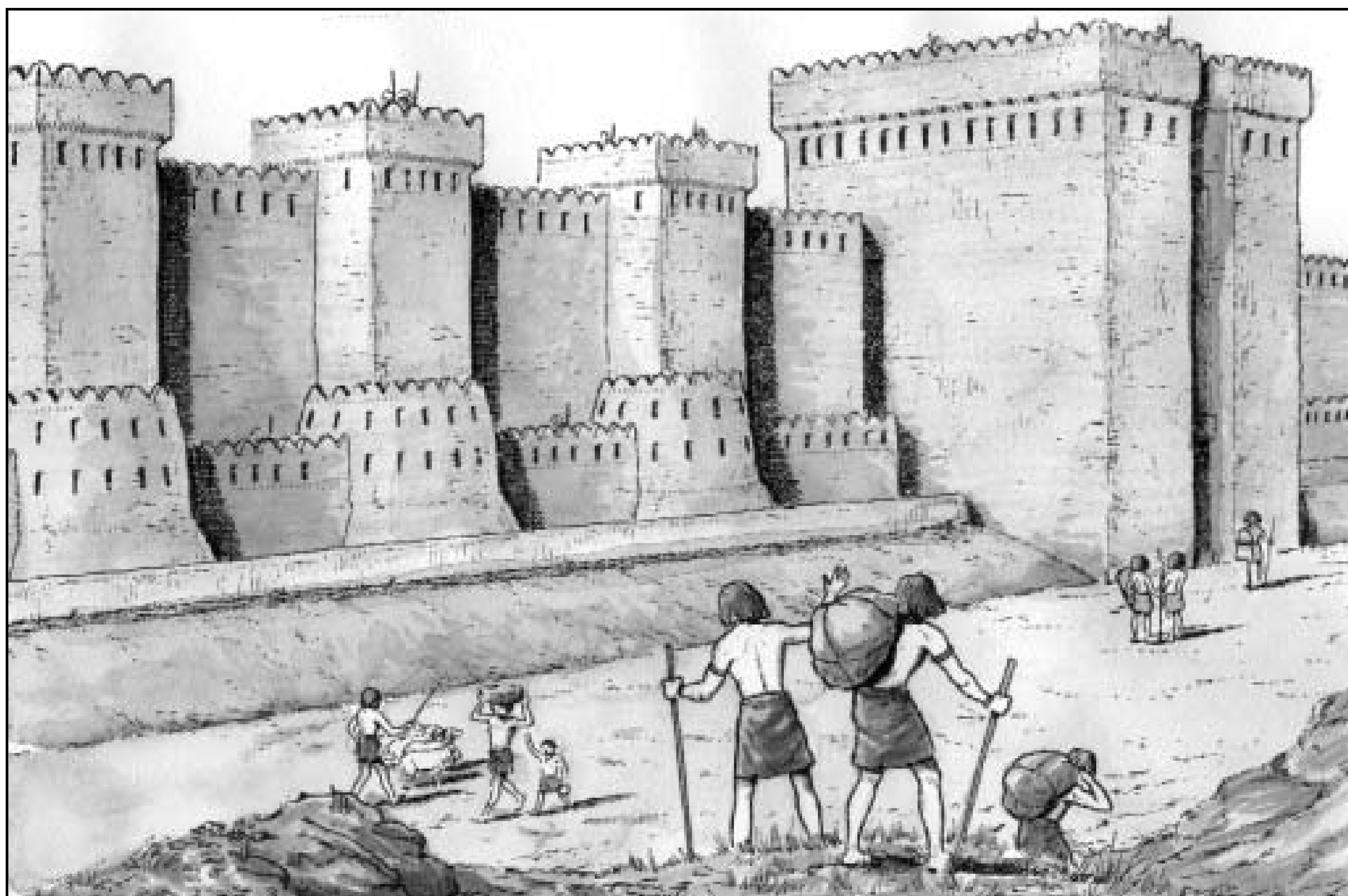
Eumos kraftiga expansion fick Mûhad att gå till anfall 2037, för att söka hindra en fortsatt expansivitet. De mûhadinska krigsherrarna hade dock felbedömt Eumos militära styrkor och krigslyckan vändes snabbt då krigarmunkar från Sung och en väldrillad bondehär gick till motanfall. Mûhadinerna tvingades omedelbart att slå till reträtt efter att mer än halva deras armé dukat under.

Bättre gick det dock när den första mûhadinska invasionen inleddes. De jargiska städerna Jarum och Absalon föll nästan omedelbart, men trots en långvarig belägring av både Xanto och Chen, så föll dessa aldrig utan höll tappert motstånd. Efter sju år drevs dock mûhadinnerna ut ur både Okrana och Genrio.

Missväxt och religiösa kontroverser i riket ledde till att Eumo fick ett gyllene tillfälle att anfalla Mûhad. Efter relativt litet motstånd erövrade Eumo stora områden.

Andra Mûhadinska invasionen kom 2597. Den mûhadinska hären erövrade ofantliga områden och de jargiska försvararna lyckades inte hejda dem förrän Tibara var nära att falla. Vändningen kom då den mûhadinske härskaren kefal dödades av ett spjut från en jargisk ballista. Efter ytterligare ett år var allt område i Okrana, Jargien och Binkh förlorat för erövrarna som besegrade tvingades återvända hem. Inte länge efter det misslyckade invasionsförsöket slog de jargiska legionerna till. De drev tillbaka mûhadinerna ända till Zius gräns, men erövringarna i Tarkas visade sig svåra att hålla varför de övergav områdena efter bara ett par år.

Den jargiska kolonin Lopnor grundlades trots den mûhadinske kefalens protester 2658. Mûhadinerna mönstrade en här för att



anfalla de jargiska kolonisatörerna. Vägen genom öknen var dock lång och bristen på underhåll tärde hårt på den mûhadinska hären. Bristen på manskap och utrustning gjorde det omöjligt för den mûhadinske kefalen att uppnå sina mål – det slutade snöpligt med att hären fick återvända, kraftigt decimerad, utan att en enda strid hade utkämpats.

Städer

I Mûhads ökenområden ligger oaser där städer vuxit upp, men de största städerna finns längs kusterna i öster och i grönområdena i nordväst. De mûhadinska städerna är kända för sin imponerande arkitektur. Speciellt utmärkande är det stora antal höga torn och kupoler som finns i städerna. Ett annat utmärkande drag för arkitekturen är att de flesta större hus är uppburna av pelare och har luftiga valv.

Alkarzan: Huvudstaden i Mûhad ligger vid den norra kusten vid Blå havet. Staden heter Alkarzan, men kallas ofta Carzan av utlänningar. Staden sägs vara den äldsta fortfarande bebodda staden i Mundana och har nu ca 120.000 invånare. Alkarzan är mest känt för sitt stora bibliotek och tempelområde. Byggnaderna har i många fall vackra pelare på fasaderna och ser därför ganska imponerande ut, trots att de egentligen ofta är förfallna. I Alkarzans tempel finns även det kända och erkänt visa oraklet. Templet och biblioteket ligger på en hög platå i de södra delarna av staden. Även om Alkarzan är huvudstad i Mûhad så styrs landet från staden Tabbah där gudahärskaren Mhîm har sitt palats.

Jen: Handelsstaden Jen, belägen i området Ziu, är Mûhads rikaste stad, beroende på den livliga handel som staden är centrum för. Varor från östern fraktas genom Jen både land- och sjövägen. Många kulturer och folkslag blandas i detta mångfacetterade centrum för handel och kultur. Gatorna i staden myllrar av liv och kommers – totalt 30.000 invånare bor där. Området Ziu är på grund av sin, i de troendes ögon 'orena', handel ett speciellt område i de östra delarna av landet som har begränsat självbestämmande. Gudahärskaren utser då och då en rik kefal (ett slags adelsman) som får styra över Ziu från dess huvudstad Jen. Denna post är extremt inkomstbringande och konkurrensen är mycket hård för att utnämnas till Jens kefal.

Kaal: Runt staden Kaal odlas det mesta av de grödor som produceras i Mûhad. Det odlas bland annat vete, hirs, frukter och olika drogväxter. Staden, som ligger i de centrala delarna av Mûhad, har 12.000 invånare. Kaal är hårt styrd av stadens snikne och maktlystne härskare, kefal Salodan den store.

Melûcka: I de södra delarna av Mûhad ligger ökenstaden Melûcka. Den är belägen i en stor oas. Runt hela oasen finns en mur som ständigt är vaktad av stadens soldater. Mitt i oasen finns en sjö runt vilken Melûckas gytter av enkla hus är byggda. I staden bor 2.000 invånare – de flesta är handelsmän vilka lever i enkla hus. Härskaren i staden, kefal Marammar den vise, bor dock i ett ståtligt hus av vitkalkad sten. Från Melûcka går karavanvägar till Sung i väster, Locarda i söder och Kaal och Jen i norr.

Quaran: Staden Quaran är belägen vid Zius norra kust. Tillsammans med Jen på sydkusten utgör den en av Mûhads viktigaste handelsstäder. I staden bor 6.000 invånare, de flesta handelsmän och sjömän. Quaran lyder direkt under Zius huvudstad, Jen. Quaran är starkt befäst och hamnen är skyddad av stora vågbrytare i sten. På en ö utanför staden finns ett stort fyrtorn som leder fartygen in till hamnen.

Tabbah: En befäst stad i Mûhads västliga berg. Tabbah är staden där gudahärskaren Mhîm har sitt palatsliknande tempel. Observera att Tabbah inte är huvudstad i Mûhad – bara residensstad för gudahärskaren. I staden bor 1.500 invånare, varav de flesta på ett eller annat sätt tjänar i gudahärskarens hushåll.

Språk

Mûhadinska talas i Mûhad och är ett snabbt och brutalt tungomål med få nyanser eller mjuka läten. Det finns dock ett flertal dialekter och variationer – den mest utpräglade och korthuggna kallas 'mûhadinsk stridstunga', ett språk som talas av de mûhadinska krigarna.

Folket i Mûhad har ett hetsigt sätt att prata och gestikulera, men tänker nästan alltid över vad de säger. Att plötsligt mitt i ett samtal skrika och vråla, för att sedan viska eller skratta högt är inga ovanligheter. För en utomstående kan det verka förryckt, men å andra sidan tycker nog mûhadinerna i sin tur att många utlänningar har ett tråkigt och stelt sätt.

Samhälle

Gudahärskarens makt sträcker sig över hela riket och under honom finns ett hundratal kefaler. Kefal är en hederstitel som betyder härskare, men med titeln behöver nödvändigtvis varken makt eller land följa. Mûhad är uppdelat i ett trettiotal områden med var sin härskande kefal. Dessa områden är näst intill självstyrande men får inte skapa egna lagar. De lagar som redan finns måste lydas och får inte förvridas.

I Mûhad är lagen mycket sträng och ordningsmakten väldigt nitisk. Små lagbrott kan straffas med stympning, hårt slavarbete eller döden. Allvarligare brott straffas med tortyr under en viss tid innan förövaren avrättas offentligt.

I Mûhad är bruket av slavar sedan länge en tradition. Förutom de slavar som föds i slavkvarteren, döms ofta småbrottslingar till livstids slaveri och mûhadinska kaparskepp tar gärna fångar. Många äventyrare från kejsardömet blir slavar när de besöker Mûhad då lagen är betydligt strängare mot utlänningar. Lärda män har räknat ut att ca en tiondel av befolkningen utgörs av slavar och för att dessa ska orka arbeta så hårt som möjligt drogar slavägarna dem med viljeavtrubbande droger. Omsättningen av slavar är därför ganska hög, då många blir utbrända och dör.

Mûhad är trots allt detta ett högt kultiverat samhälle där de sköna konsterna uppskattas mycket. Vackra sånger, dans och teater står i högt anseende liksom de konstnärer som skapar skulpturer, målningar och byggnader. Gudahärskaren själv delar ut många kilo silver varje år åt de utövare som visat sig värdiga, men det finns också en baksida av de sköna konsterna. Vad som helst tolereras inte. Kraftig censur råder och något som kan tolkas som en hädelse ger antingen spöstraff eller avrättning.

Razdo utgör en av det mûhadinska samhällets förnämaste sysselsättningar. Att spela Razdo, blindbräde, är inte bara ett hedrat yrke utan även ett sätt att utkämpa dueller på. Det är allmänt känt att det var gudahärskaren Mhîm, stamfadern, som gav Razdo till sitt folk.

Maktfördelningen i Melûcka

Kefalen Marammar den vise i staden Melûcka är en fet och pompös man som ständigt omger sig med vackra konkubiner, till hans sju hustrurs förtret. Han älskar god mat, sång och dans – åtminstone så länge han tittar på vackra flickor som kråmar sig i takt till rytmiska trummor och flöjter, och han själv slipper utöva det. Gudakonungen i Tabbah har under senaer tid uppvisat ett visst missnöje med Marammars sätt att sköta affärer och andra handhavanden i staden, men än så länge har han inte gjort något åt saken.

Öknamnet 'den vise' är en grov sarkasm som Marammar själv inte förstår. Han är istället stolt över att betraktas som vis. Verkligheten är dock en annan. Marammar är varken slug eller kvicktänkt, istället är det hans rådgivare Ben-Bannar Barada som lägger alla beslut i Marammars mun, vilket inte många vet. Ben Bannar har dock skaffat sig flera ovänner runt om i staden, och nyligen utsattes han för ett mordförsök. Ben Bannar har dock ganska goda relationer till Gudahärskaren, så troligt verkat i dagslägt att Ben Bannar får ta över som kefal i staden den dagen då Marammar inte längre mäktar styra staden, råkar ut för en olycka eller blir mördad.

För att ytterligare stärka sin position har Ben Bannar knutit ett flertal av stadens mäktiga familjer till sig. Till hans stora förtret har han dock inte lyckats lisma in sig hos den mest inflytelserika av dessa än; familjen Kon Karon.

Bei Amin Ben Lahwans handelsföretag

Ben Lahwan är den kanske mest inflytelserika familjen i Melûcka. De har på kort tid byggt upp ett starkt handelsföretag som främst inriktar sig på handel med exotiska tyger, slavar och kryddor. Åtminstone ytligt sett. De bedriver sin handel längs vägen från Alkharzan och Kaal i norr samt mot Sung och Locarda i söder. Transporterna landvägen är tidskrävande, ansträngande och inte minst farliga, varför familjen har ett stort antal beväpnade soldater som ständigt rider med karavanerna.

Den egentliga orsaken till familjens framgång är droghandel. De har knutit kontakter i den jargiska provinsen Lopnor, vilket lett till att de numera också skeppar droger sjövägen till det jargiska kejsardömet, vilket visat sig mycket lönsamt men också oerhört riskabelt. Med mutor, tjänster, hot och utpressning har man dock än så länge klarat sig undan den jargiska rättvisan, men familjen har all anledning att tro att jargierna är dem på spåren.

Nyligen har flera av deras införstådda lakejer försvunnit och jargier har rapporterats sedda i staden. Någon orsak till oro finns dock inte, anser man. Jargiernas makt är i stort sett obefintlig i Mûhad, även om lönnmördare naturligtvis är ett obehagligt alternativ. För att minska riskerna har familjen låtit sprida ut sig, så att familjeöverhuvudet och de sju sönerna aldrig återfinns på samma pllats samtidigt.

Mûhadinsk mat

Mûhadinsk gästfrihet är vida känd. Ett typiskt exempel på detta är traditionen att servera nymalet kaffe (khaf) eller mintte (khe) till sina gäster. Mûhadinsk matlagning använder sig ofta av en speciell kryddblandning av timjan, mejram, malda cashewnötter, koriander och salt.

Al'am: Omelett kryddad med pepparfrukter och lök.

Ganosh: Grillad äggplanta panerad med sesamfrön, serverad med olivolja, citron och vitlök.

Halla: Små plättar av kikärtor som friterats och panerats med sesamfrön.

Kebap: Bitar av lammkött som grillats på spett.

Khubtz: Tunnbröd som lagas i på heta stenhällar eller i stora stekpannor. Det används ofta som hjälpmedel för att underlätta intaget av annan mat.

Shavarma: En kon av lammkött eller kycklingkött som grillats på ett vertikalt spett där köttet skärs av på utsidan med spettet roteras. Serveras ofta med khubtz-bröd, grönsallad, en speciell sås gjord på pepperafrukt, persilja och vitlök.

Taif: Små pannkakor fyllda med nötter och ost. Serveras med sirap.

Valif: Fisk panerad med sesamfrön och stekt i olivolja. Serveras med en sås lagad på sojabönor

Mäktiga släkter

Amzro av Alkharzan: Kefalämbetet i huvudstaden Alkharzan har så länge någon kan minnas ägts av familjen Amzro, för närvarande företrädd av Isma'il den fjärde. Det är hittills bara tillfälligheter som hindrat släkten från bemäktiga sig gudahärskartiteln Mhîm. Kefal Isma'il är mycket omtyckt av huvudstadens invånare och värderas högt av Mhîmrätten. Släkten har lärt sig att inte ha bråttom, men planerar ändå för fullt på vilket sätt de ska ta över makten när den nuvarande gudahärskaren för eller senare avlider.

Jaakoh av Jen: Släkten Jaakoh har sedan den erövrade kefalämbetet för staden Jen varit den som i realiteten styrt provinsen Ziu. Förutom kefal Khabi Jaakoh den ärofyllde är andra inflytelserika släktingar 'abir (andlig ledare) Hasan Ben Amih Jaakoh och gharbawis (himmelsänd krigare) Relwan Jaakoh som bekämpat barbarer i Tarkas – numera mästare på en svärdsakademi i Jen. Släkten kan sammanfattas med tre ord: välbärgad, fundamentalistisk och hänsynslös.

Kefalsläkten Samjed: Köpmannasläkten Samjed erövrade för en generation sedan hederstiteln kefal efter att ha knutit viktiga handelskontakter med cirefalierna. Familjeöverhuvudet Raheb Ab-Radi Samjed hade således varit det naturliga valet till kefal av Jen, men Mhîm gav istället ämbetet till släkten Jaakoh. Besvikelsen för detta är obeskrivlig och släkten Samjed har i tio år grunnat på en hämnd så illvillig att ryktena om den ska sprida sig ända till Melorion.

Familjen Dahlsippa: Vin utgör en av Mûhads kanske viktigaste handelsvaror. Den mycket inkomstbringande exporten av vin har nått en mycket stor omfattning. Trots detta har andra främmande drycker börjat få grogrund. Missleölet, som familjen Dahlsippa är ensamma bryggare av, har nått så stor popularitet att familjen Dahlsippa utsetts till hovleverantör. Dahlsipporna sägs vara de rikaste och mest inflytelserika misslorna i Mundana, fast om detta är sant vet ingen eftersom Dahlsipporna också är en av Mundanas mest hemlighetsfulla misslor.

Adelstitlar

I Mûhad regerar Gudahärskaren, som har i det närmaste oinskränkt makt. Under sig har Gudahärskaren ett hundratal kefaler. En kefal äger ofta både makt och rikedom, men det är inget som nödvändigtvis behöver följa med titeln. Kefalen och ingen annan har däremot rätt att äga större landområden, och förvalta dessa efter eget tycke, så länge det inte strider mot Gudahärskarens vilja. Mûhad är uppdelat i ett trettiotal områden som alla har var sin härskande kefal. Kefalen beskrivs kanske bäst som en slags andlig eller politisk ledare, med rätt att utse lämpliga personer till olika religiösa yrken och befattningar.

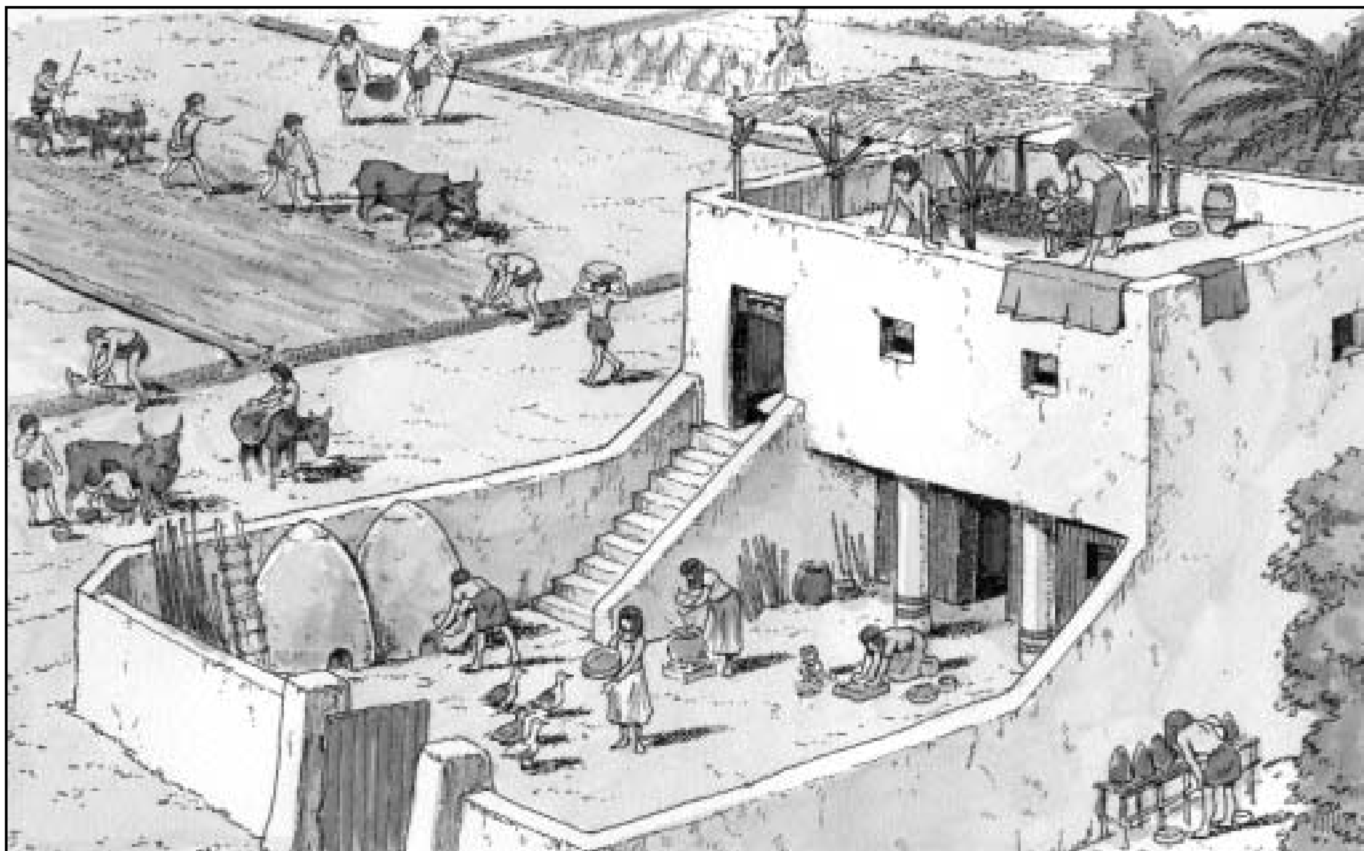
Under sig har kefalen ett antal beier, som i stort sett är lojala gentemot sin herre. En bei är oftast en framstående handelsman med stor förmögenhet, och de står alltid under en kefals beskydd. Handelsmän som inte har någon kefal över sig, får ofta problem av olika slag, och dessutom beläggs de med tullar och andra avgifter. Som tack för kefalens beskydd betalar beien årligen en viss summa pengar, baserad på det gångna årets ekonomiska resultat.

Kefalen har också ett antal underställda emirer. En emir är skyldig att stå till tjänst gentemot sin kefal med manskap och ska också se till att driva in de skatter som kefalen kräver. En emir kan antingen ärva eller förtjäna sin titel genom att utmärka sig i strid eller belönas för lång och trogen tjänst hos en kefal eller Gudahärskaren. Emiren äger vanligen ett landområde med ett visst ekonomiskt välstånd – om landområdet av någon anledning skulle värderas mindre än en viss på förhand utfäst summa, förlorar emiren sin titel och får leva i vanära. I sin tjänst har emiren ett antal soldater, som dock är trogna i första hand mot Gudahärskaren och i andra hand mot emiren.

Lägst i rang finns granaschen, vilka är adlade krigare eller herremän med en mindre förmögenhet, om någon alls, som på något sätt utmärkt sig i strid. Det är en stor ära att bli granasch, men som granasch får man inte äga några världsliga ting förutom sina vapen och sin rustning. Granaschen är däremot inte en ärftlig titel.

Vanliga namn

Mûhadinska namn är enkla till sin uppbyggnad: som förnamn har man ett traditionellt zhanisk namn. Som efternamn har man patronymer. För män anger man vem fadern är genom att lägga till 'Ben' innan faderns namn. För kvinnor fungerar det på ungefär samma sätt – man lägger till 'Bet' innan faderns namn. Då mannen är gift och har en son kan detta anges genom att lägga till 'Ab-' innan den äldst sonens namn. För mödrar lägger man 'Om-' innan den äldsta sonens namn. Exempel: "Khabi Ben Kemal Ab-Zaleh" betyder alltså "Khabi, son till Kemal, far till Zaleh".



Mansnamn: Ali, Amin, 'Asi, Mhîma'a, Hamoan, Hamze, Hasan, Isma'il, Kemal, Khabi, Lahwan, Madjed, Mashkoh, Radi, Raheb, Sabi', Sabil, Wahan, Zabin, Zaleh.

Kvinnonamn: 'Akidja, 'Azira, Amila, Amoa, Hadia, Halke, Hannah, Ifrima, Khalima, Lana, Leile, Lina, Mahmia, Mariam, Mona, Nadira, Noor, Sab'a, Sahra, Salima, Telle.

Typiska karaktärsdrag

Allmänt sett kan man säga att mûhadinerna är ett folk som har väldigt hög lojalitet gentemot Gudahärskaren och Mhîmrätten. Folk i öster tenderar dock att se dem som egoistiska och opålitliga, men inget kunde vara mer fel. De värdesätter generellt sett heder och löften väldigt högt, och en man eller kvinna som bryter sitt givna ord ses allmänt med stort avståndstagande.

De mûhadinska handelsmännen har dock bidragit till att folket i Mûhad ses som oerhört strävsamma, sävliga och noggranna – i synnerhet eftersom en affär med en mûhadinsk handelsman i värsta fall kan ta upp till flera år att genomföra.

Religioner

Mhîm är namnet på den tusenögde gudahärskaren; stamfadern för Mûhads folk. Det är också namnet på hans efterkommande härskare av Mûhad. Endast härskaren av Mûhad får beröra den gyllene tronen utan att dödas av de tusen väktarna, en elitstyrka bestående av skickliga soldater, och endast han bestämmer över hela det vidsträckta Mûhad. Gudahärskaren Mhîm är sträng men rättvis. Mhîms lagbok, som är flera tusen sidor tjock, innehåller de lagar och förordningar som Mhîm stamfadern skrev ned under ett gudomligt rus. I Mhîms lagbok påbjuds att alla gudlösa ska omvändas med alla medel.

Mhîm stamfadern var den ursprunglige grundaren av Mûhad och han levde för mer än fyra tusen år sedan, vid den tid då Mûhads folk bara var en kringströvande stam av nomader. Mhîms lagbok beskriver honom som guden som gav sitt folk ett hem och gjorde dem bofasta. Han slaktade alla fiender och otrogna samt skapade ett stort och lyckligt land. Han byggde enorma tempel och byggnader varav de flesta står sig än i dag. De inre delarna av gudastaden Tabbah restes då. Mhîm stamfadern levde under tusen år innan han steg upp i skyn och blev ett med himlavalvet. Efter stamfaderns avresa tog hans närmaste över makten och efter den tiden har kampen om gudatronen varit en ständig dust på liv och död mellan intrigerande familjer och ädlingar.

Mhîms lagbok är den heligaste av Mûhads heliga skrifter, det är den ursprungliga texten som förklarar gudahärskarens vilja, men den är mycket svår att tyda. I en mängd bokrullar, Keralorna, försöker heliga män förklara hur man bör tyda eller tolka Mhîms ord. Det finns ett hundratal offentligt godkända Keralor men det finns långt fler som inte är godkända. De flesta av dessa är antingen idiotiska eller totalt felaktiga tolkningar, men ett fåtal är alltför sanna för att maktens män ska vilja ha med dem att göra.

Krigsmakt

Mûhadinerna har många fiender sedan gudahärskaren skapade landet Mûhad. Längs kusterna härjar sjörövare och kapare och kuststäderna är därför starkt beväpnade och skyddade. Söder ut finns de krigiska Momolanerna. Österut lurar den verklige fienden. Sedan många år tillbaka har det jargiska kejsardömet expanderat så långt att endast det öde Tarkas återstår som en barriär mellan kejsardömet och Mûhad.

Tarkas är i sig självt ett hot mot Mûhad och gränsstäderna är precis som kuststäderna kraftigt skyddade. De vilda savakunnerna från Tarkas plundrar ibland dessa städer men det är kejsardömet som utgör det stora hotet mot Mûhad. Flera gånger har kejserliga arméer trängt sig genom Tarkas och nått så pass långt som till gudastaden. De har bränt städer och byar, plundrat och våldfört sig så pass att varje sann mûhadin hatar kejsardömet.

Självklart har mûhadinska arméer hämnats och härjat långt inne i kejsardömet. Två kejsare har dräpts för gudahärskarens hand och den jargiska tempelstaden Tibara har plundrats en gång.

Mûhads krigsstyrka är inte lika stor och omfattande som kejsardömets, men den har en mängd specialtrupper med särskilda förmågor och redskap. Inte sällan nyttjas sådana istället för traditionella trupper som infanteri. Dansande ökenkrigare, svartklädda nattdräpare, härjare, mångalningar och granascher utrustade med ett svärd i varje hand är syner som kan möta motståndaren. De flesta krigare är dessutom drogade så att de inte känner smärta och blir mycket mer aggressiva.

Handel

Gudalandet Mûhad för en livlig handel med andra länder – både via karavanvägar och via handelsleder till sjöss. Mûhad är ett rikt land vars köpmän har råd att vara frikostiga när det verkar behövligt, annars är köpmännen mest kända för att ha mycket gott om tid. Det finns till och med en speciell adelstitel för handelsmän, nämligen 'Bei'.

En affär kan ta flera år att göra upp om inte alla detaljer verkar förmånliga för den mûhadinske köpmannen, men när samarbetet väl är igång sparas ingen möda för att allt ska gå så smidigt som möjligt.

Ziu är ett speciellt handelsområde i de östra delarna av landet som har begränsat självbestämmande. Mellan staden Jen på sydkusten och staden Quaran på nordkusten går mycket stora mängder handelsvaror på karavan.

Myntsystem

Myntsystemet i Mûhad är något säreget eftersom växlingskursen mellan de olika mynten bygger på bas 33. Det mest värdefulla myntet, gulddirhamen, är värd 33 silverdirham. Silverdirhamen är värd 33 koppardirham. En gulddirham är alltså värd 1089 koppardirham (vilket är samma antal söner som Mhîm hade med olika kvinnor).

Utöver dessa vedertagna mynt så finns det mynt med ännu lägre värde – så kallade slavmynt. Slavmynt är i princip inte värda något – en koppardirham har samma köpkraft som 3 slavmynt. Det är förbjudet att växla mellan slavmynt och vanliga mynt.

Tideräkning & kalender

Tideräkningen i Mûhad börjar med år noll när gudahärskaren förenade olika folkslag till att bli Mûhadinner. Året är nu 4366 efter Mhîm (4366 e.M), i Jargien är samma år 2967 efter Daak.

Intressanta personer

Mhîm Matruk Wolani: Den nuvarande gudahärskaren är den medelålders Matrum Wolani. Till skillnad från sin farfars far, som erövrade titeln genom att besegra den avlidne Mhîms söner i envig, är han synnerligen folkskygg och kallas för den barmhärtige. Under sina sexton år som Mhîm har han bantat den stående armén och låtit den starka flottan formeras om till ett monarkiskt handelskompani. Han har utökat handeln med omvärlden, även till viss del med det jargiska kejsardömet.

Kefal Salodan den store: Kefalen av Kaal utgör den största rivalen om makten i Mûhad. Det är allmänt känt att Salodan den store anser att Matrum Wolani (han vägrar att kalla honom vid den rättmätiga titeln) inte är en duglig Mhîm. Han har framför allt kritiserat den militära nedrustningen och de utökade handelsförbindelserna med det jargiska kejsardömet. Ännu ett exempel på Mhîms vanmakt är att han ännu inte fråntagit Salodan hans kefal-titel.

Nawan Ben Hayel: Kallas ibland för underbarnet från Quaran, med hans fleråriga mästartitel i Razdo i åtanke. Sedan den 23-åriga darkenern började spela det förnämliga brädspelet har han bara förlorat en gång – mot Mhîm – men det ryktas om att det partiet var uppgjort. Idag är Nawan Ben Hayel en rik man som belönats med fler guldmynt än vad som fyller hans bara händer. I väntan på att bli besegrad reser han runt i Mûhad och uppvisar sin skicklighet för mecenater.

Wahan Rû: Den olivfärgade Wahan Rû sticker med sin fjäderbestyckade halmhatt ut ur mängden på basaren i Jen. Vid sitt stånd, nära utbjudningen av musikinstrument, prånglar han iväg allt ifrån österländska vapen till ostron – det mesta av hög kvalitet. Bakom bordet har han även en låda med allehanda gifter och örter. Den som söker efter något extraordinärt brukar hänvisas till Wahan, som kan skaffa fram de mest märkliga ting.

Äventyrsuppslag

När sandkornen lagt sig: Särskilt mycket är inte känt om områdets historia innan Mhîm stamfadern grundade Mûhad. Det finns berättelser om stora städer och enorma oaser som olika nomadstammar slogs om, men få arkeologiska fynd styrker detta. När den mûhadinska köpmannen Alfai Memod reste ifrån Kaal till Jen råkade karavanen ut för en ovanligt kraftig sandstorm som blåste in ifrån Igonhavet. När sandkornen lagt sig såg en bärare ett svart töcken i fjärran. Det visade sig vara resterna av en bosättning, som hade varit djupt begraven i sanden. Rollpersonerna blir kontaktade av Alfai som söker hjälp att gräva ut området – han vågar inte kontakta myndigheterna då dessa skulle konfiskera alla rikedomar som gömmer sig i sanden.

Rövare vid vägen: Ökenresande köpmän berättar om hur de blivit utsatta för överfall av rövare, även i välkända trakter. Det sprids rykten om att det är allt från nomadfolk som vandrat in från Ressiöknen till krigiska bergsfolk som härjar i landet. Mhîm verkar inte det minsta intresserad av att skicka ut sitt elitgarde – de enda kvarvarande professionella soldaterna efter att krigsapparaten skurits ner. För köpmännen kvarstår bara en möjlighet, nämligen att betala för eskort till sina karavaner vilket naturligtvis är oerhört kostsamt. Nu har händelserna kommit på sin spets då en kefal i området utfäst tolv gulddirham till den som krossar barbarerna och uppvisar ledares avhuggna huvud.

Intressanta platser

Den bördiga oasen: Norr om Tabîm-bergen, utmed Memakusten, är ett mycket bördigt område beläget. Trots att trakten bevattnas av den breda och livgivande Diuz-floden, så har man ingen möjlighet att på långa vägar försörja landet med spannmål. Den huvudsakliga anledningen är de gräshoppsvärmar som drar fram över området flera gånger varje år. Situationen blir inte bättre av att kefal Maahl den burgne föredrar att odla vindruvor framför andra grödor, då exporten av det exklusiva Xîu-vinet är enormt inkomstbringande. Det ryktas om att kefalen är så rik att han ur egen kista skulle kunna upprätta ett palats av samma storlek som självaste templet i Tabbah. Befolkningen i området är på gränsen till uppror och det behövs bara en gnista för att området skall kastas i kaos.

Kaw-basaren i Jen: I östra Jen, ett stenkast ifrån hamnkvarteren, ligger den väldiga Kaw-basaren där fisklukten blandas med kryddor och grillrök. Marknadsplatsen har anor till tiden innan Mhîm samlade Mûhad under sina fötter. Utbudet av varor, även 'orena' sådana, är enormt. Trängseln är också stor och det vimlar av oärliga handelsmän, spelare, tjuvar och rånare. Ett gammalt talesätt gör gällande att det man inte hittar i Kaw-basarerna finns på Järntorget – nämligen slavarna. Sammanstrålningen av olika kulturer och folkslag fyller även den vanliga mûhadinen med en exotisk känsla.

Mhîmberget: En solig och klar dag, som de flesta på året, kan man från murkrönet i det heliga Tabbah se det höga Mhîmberget sträcka sin vitklädda topp mot skyn. Folksagorna berättar om att Mhîm stamfadern skapade berget för att verka som religiös länk till sina efterföljande gudshärskare, men med rädsla för att inte visa sig värdiga har bara ett fåtal Mhîm har försökt bestiga den otillgängliga toppen där två religiösa eremiter sägs leva. Hela Tabîm-bergskedjan präglas av ogästvänlig terräng. Dessutom är området infesterat av bergstroll och vilddjur.

Sarabkällan: En drygd dagsmarsch söder om Kaal ligger Sarabkällan ur vilken det ständigt porlar kallt och uppfriskande vatten. Många mûhadiner vallfärdar till denna plats som Mhîm enligt legenden ska ha välsignat med vatten då han under ett av sina militärtåg för att samla landet behövde fylla sina reserver. Sarabkällan utgör idag centralpunkten i denna enorma, faktiskt Mûhads största, oas. Själva källan omgärdas av såväl en tempelbyggnad som en mindre by. Området lyder under den snikne kefal Saul Ben Zabin som planerar utöka sina rikedomar genom att avgiftsbelägga drickandet av vatten från källan.

Legender och myter

Fûm: Fûm är ett väsen av manligt kön som vandrar i öknen. Han sägs vara palmernas väktare och gör sig bemärkt genom att locka till sig människor, särskilt kvinnor, för att sedan döda dem och lämna resterna åt asätarna. Hans planer är lömska; karavaner eller enskilda individer luras på villospår av hans magiska krafter – hägringarna – för att sedan dödas, en efter en. Fûm kan ta sig formen av en virvelvind eller som en mycket stor humanoid med ett gap fullt av vassa tänder. För att skydda sig mot Fûm håller vandrare alltid ihop och undviker okända rutter.

Kalamiteternas kust: Mûhads norra havstrakter, längsmed Memakusten, är kända för att vara mycket riskfulla att färdas i. Inte nog med att farleden är fylld av sandrev och låga klippor, även vana sjökaptener bävar inför varje färd. Farvattnet är på sina ställen fullt av vrakspillror och berättelserna om Morh, klippornas mästare, är många. Vinden lyssnar till den storväxta varelsens ord och drar fartygen mot klipporna så att Morh kan få sin tribut.

Mhîms krypta: Sanningshalten i legenden om Mhîms krypta är mycket omstridd. Länge nöjde sig lahiderna (prästerna) i tron att den inre kretsen runt Mhîm begravde hans fysiska kropp i en magnifik krypta, uthuggen i berget. Denna gravkammare återfanns dock aldrig och nya religiösa tolkningar gör gällande att Mhîm inte lämnade någon kropp bakom sig då han blev ett med himlen. Sökandet efter den guldinredda och diamantprydda kryptan fortsätter, men kanske inte särskilt intensivt. Lockelsen är dock stor med tanke på skatterna som sägs finnas.

Fakta om Mûhad

Statsskick: Ärftlig monarki, med lokal autonomi.

Statsöverhuvud: Gudahärskaren Mhîm, vars palats ligger i den heliga staden Tabbah.

Rättsväsende: Ett flertal rättssystem verkar parallellt med varandra – dels gudahärskarens lag, dels 'vanlig' lag och dels slavlagarna.

Areal: 325.000 km².

Invånarantal: Ca 1.200.000 invånare.

Befolkningstäthet: 3,7 invånare per km².

Befolkning: Zhaner 86%, Darkener 9%, Dvärgar 3%, övriga 2%. (10% av människorna är slavar).

Språk: Mûhadinska (besläktat med momolanska).

Huvudstad: Alkharzan, 120.000 invånare.

Huvudnäring: Handel, boskapsskötsel, jordbruk, fiske.

Handelsvägar: Huvudsakligen längs landets karavanvägar.

Import (i stort): Spannmål, livsmedel, slavar.

Export (i stort): Vapen, vin, droger, slavar.

Militära resurser: Riket har en stark flotta som består av ett hundratal fartyg, en elitarmé som ständigt är i tjänst om 8.000 man och en slavarmé om 20.000 man. Hotas landet av större faror kan ytterligare 70.000 man mönstras.

Religion: Gudahärskarens lag.

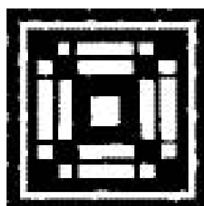
Vänner: Landet har ganska goda kontakter med Eumo och Momolan.

Fiender: Jargiska kejsardömet, det finns dock kontakter genom både diplomati och handel.

Myntfot: 1 gulddirham = 33 silverdirham, 1 silverdirham = 33 koppardirham. (en silverdirham motsvarar två jargiska denarer).

KAPITEL FEMTON

MOMOLAN



Hettan var olidlig. Vindar som fick värmen att kännas som eld mot huden piskade upp sand från den steniga marken. Stora stenblock låg utströdda över markerna, på sina håll sänkte sig dalgångar ner i marken och gav en stunds svalka åt vilsna vandrare. Om någon var vilsen – så var det Cawila. Hon satt i skuggan av ett synnerligen stort stenblock och tömde vattenskinnet på de sista dropparna. Hela tiden förbannade hon sig själv. Vad gjorde hon egentligen där? Tankarna ville inte samla sig, hennes huvud tycktes fyllt av trögflytande gröt och hettan gjorde inte saken bättre. Hon hade ett svagt minne av flykt. Men från vem? Varför? Och var i helvete var hon?

På svaga ben reste hon sig upp och kisade sig omkring. Öken och sten så långt hon såg. Intet liv, inte ens den minsta tillsymmelse till bebyggelse. Hon satte sig ner och fläktade ansiktet med ena handen. Huden brände, antagligen var hennes ansikte lika sönderbränt av solen som hennes bara armar och ben. Hon vågade inte ens föreställa sig hur hennes ansikte såg ut. Helt säkert alldeles gräsligt.

Nåja, där kunde hon inte sitta och tycka synd om sig själv. Det skulle med all säkerhet få henne dödad i slutändan. Snart skulle solen stå tillräckligt högt för att klippblocket inte längre skulle kunna skydda henne med sin skugga. Hon måste, hur ogärna hon än ville det, bege sig ut i den heta solen, för att hitta något dalsänka eller grottskreva att gömma sig i.

Hon reste sig upp och vacklade iväg. Ökensanden brände under hennes fötter. Hon var barfota. Fötterna var hudflådda och hon förvånade sig över att hon fortfarande hade känsel kvar i dem. Sanden efter henne färgades röd i hennes spår. Runtomkring samlades gamarna...

MOMOLAN

Söder om Mûhad och öster om Igonhavet ligger ökenlandet Momolan. Momolan består mest av ändlös öken och torra områden. De sydvästra delar av landet består av en klippig bergsöken. En stor del av befolkningen är bosatt i Momolans huvudstad, Locarda. Landet har inte mycket att erbjuda, men tack vare skickliga handelsresande och de viktiga handelsvägar som passerar landet så har Momolan skapat en rikedom som de flesta andra länder endast kunnat drömma om. Det kanske mest utmärkande för landet är att kvinnorna styr och männen har en tillbakadragen roll. Momolan styrs av en 'ekhbet', ett ord som närmast översätts med drottning, för tillfället Ekhbet Sona'a som regerar med järnhand. Hon har satt igång viktiga reformer för att underlätta för manliga handelsmän att passera genom riket – för att på så vis öka vinsterna från handeln ännu mer.

Geografi

Ökenriket Momolan är beläget söder om Mûhad. I öster vetter landet mot Igonhavet, i väster ligger den stora Ressiöknen, i norr Lopnor och i söder ligger ytterligare två jargiska kolonier: Colostro och Lomar.

Momolan består till största delen av torr savann, sanddyner och stenöken. I de västligaste delarna finns det ganska stora områden som har tämligen riklig växlighet, åtminstone under regnperioderna på våren och hösten. I de nordvästra delarna av landet blir öknen allt torrare och hetare. I den fruktade Ressiöknen finns endast en enda oas längs den långa karavanvägen till staden Sung i Eumo. I de sydvästra delarna av landet övergår savannen till klippig stenöken. Här finns fantastiska stenformationer och djupa raviner.

Klimatet är torrt och som regel mycket varmt i hela Momolan. Regntiden som infaller på våren och hösten gör att växtligheten frodas i de östliga delarna. Jaccumta, som är beläget i dessa östliga delar, har inget problem med vattentillförseln, men i Locarda, som är beläget i det inre av Momolan har man anlagt ett system av övertäckta kanaler som leder vatten från Malásarsjön.

Momolan är rikt på forntida lämningar, främst ruinstäder som ödelagts då Ressiöknen spridits åt öster. Många av dessa ruinstäder är helt täckta av sanddyner, men norr om Locarda finns fortfarande två synliga ruinstäder. Dessa bebos endast av dervischer och eremiter. En annan ruinstad är det övergivna dvärgafästet Samar-Renk-Drakkar, som ligger i Drakkarbergen söder om Locarda, nästan på gränsen till Colostro.

På Momolans absolut östligaste halvö finns en mycket djup grotta som öppnar sig ner mot underjorden. Ur grottan strömmar svavelosande dunster upp och det är inte ovanligt att horder av monster ger sig ut upp på marken. En annan mycket intressant plats finns sydväst om Locarda där det ligger ett 200 meter stort fartyg mitt inne i öknen. Fartygets träspant och omkullvälta rigg har på något underligt sätt förstenats av de torra ökenvindarna.

Historia

De vilda stammarna enades första gången under den första ekhbeten i Momolan 69 år före Daak. Efter tidigare våldsam rivalitet sällade de sig till en gemensam ledare och samarbeten på olika plan ledde till att Momolan snabbt växte i styrka och välstånd.

De första allvarligare problemen uppstod på 200-talet då monster och vandöda härjade i landet. Efter en lång tids hjälplöshet sattes en av Momolans största krigarordnar med magiker och krigare in för att rensa upp vid avgrundshålet i de östra delarna av Momolan. Landet säkrades och i det tidigare hårdast drabbade området började jordbruk och boskapsskötsel att drivas.

När ekhbeten år 380 e.D. bestämde sig för att Momolan skulle expandera västerut till Malásarsjön hade landets kulturella och materiella välstånd vuxit sig relativt stort. Efter en tid av strider lade man områdena under sig.

När Locarda blev huvudstad i Momolan 1067 e.D. hade ekhbeten redan bott där en längre tid, och eftersom alla beslut fattats där hade staden alltså i praktiken redan fungerat som huvudstad.

Ett jättelikt arbete inleddes i slutet av 2500-talet då ekhbeten lät befalla att en kanal skulle dras mellan huvudstaden och Malásarsjön. Till arbetet användes brottslingar och trälar. Innan kanalen stod färdig 2606 e.D. hade mer än 3.500 trälar och brottslingar fått sätta livet till under det hårda arbetets vedermödor.

Nästan trehundra år senare, lät ekhbeten bygga bevattningsanläggningar längs med kanalen. Liksom den förra gången användes trälar och fångar, men arbetet var inte på långa vägar lika krävande och påfrestande som vid kanalbygget.

Den senaste ekhbeten Sona'a tog makten vid föreskrivna 33 års av sin mor genom att, som brukligt, dräpa henne. Det gick dock ingalunda lugnt till, eftersom hennes mor och moderns trognaste kvinnliga krigare kämpade mot. De påstod att Sona'a helt enkelt bara var 32 år!

Städer

Momolans städer är bara två till antalet. Några andra städer eller byar existerar inte. Med undantag för slavarna instängda i de södra guldgruvorna, så lever resten av landets invånare som nomader och bor i flyttbara tält. De två städerna Locarda och Jaccumta är mycket gamla städer som grundades så tidigt att inga berättelser finns kvar om deras grundande. Troligt är dock att de två städerna är de enda överlevande städerna efter en tidigare civilisation som byggde städer över hela det område som nu är Ressiöknen.

Locarda: Huvudstaden i Momolan heter Locarda, en stad byggd i en sänka i öknen. Totalt bor här 30.000 invånare –

många bor i hus byggda i soltorkad lera, men de flesta invånare bor under marken i uthuggna grottrum. Under marken är temperaturen betydligt mer uthärdlig. Ju rikare en familj är, desto djupare är dess boningar. Drottningens boning är den djupaste av alla – genom tiderna har drottningens tjänare byggt över 20 våningar ner i marken. Ju djupare en besökare till drottningen blir emottagen desto större status och ära tillkänns besökaren. Från Locarda går karavanleder åt fyra håll: till Jaccumta, Oroth, Melûcka och Sung.

Jaccumta: Jaccumta är den andra staden i Momolan, en handelsstad på landets östkust som har 12.000 invånare. Hamnen besöks av skepp och fartyg från Forion, Mûhad, Jargien, Melorion, Consaber och Takalorr. Jaccumtas hamn har sedan länge varit undantagen det förbud som förhindrade män från utlandet att besöka Momolan. Mycket guld exporteras från Jaccumtas hamn, men även stora mängder kryddor, siden och slavar. Jaccumta har också svarta sidor: förutom slavhandel, korruption, prostitution, så finns det risk för att bli bortrövad, rånad och svindlad.

Språk

I Momolan talar alla momolanska. Som andraspråk är dock mûhadinska vanligt. Dessa två språk är dessutom besläktade, vilket gör att det är ganska lätt för momolaner och mûhadiner att kommunicera. För att teckna momolanska används det mûhadinska skriftspråket.

Samhälle

Momolan har alltid regerats av kvinnliga härskare. Härskarens titel är Ekhbet vilket närmast kan översättas med 'drottning'. För närvarande är det Ekhbet Sona'a som regerar med järnhand, liksom hon gjort de senaste tolv åren. Ekhbet Sona'a har lyckats tvinga igenom viktiga handelsavtal med alla omkringliggande länder. Samtidigt har hon satt i gång viktiga reformer i sin egen kultur. Tidigare var handeln med övriga länder starkt hämmad av att den momolanska matriarkaliska traditionen som föreskrev att inga män från utlandet fick besöka Momolan. Denna tradition har Ekhbet Sona'a luckrat upp – i varje fall vad det gäller städerna Locarda och Jaccumta.

I Momolan upprätthålls ett matriarkat – det vill säga ett rike med kvinnligt styre – där kvinnorna är familjens överhuvud, äger alla familjens tillgångar och bär hela ansvaret för familjen. De äldsta döttrarna behandlas mycket väl – de skall ju ärva och ta över ansvaret för familjen. I drottningens fall så är situationen lite speciell: lagen säger att då drottningens dotter fyller 33 år, så måste hon dräpa sin mor och ta över tronen. Skulle drottningen dö av naturliga orsaker innan dottern blir 33 så övertar dottern tronen. Drottningen har skyldighet att ha 33 döttrar, de hon inte föder själv måste hon adoptera.

Männens uppgifter är att sköta djuren och att fungera som krigare. I Momolan finns det också kvinnliga krigare som är minst lika dugliga som de manliga. Manliga momolaner och utlänningar måste skyla sitt ansikte då de befinner sig utanför hemmet.

Momolansk mat

Momolansk mat har sina rötter i mat som lagades i tält av nomadiska ökenstammar. Dessa nomader kunde bara transportera hållbara råvaror såsom risk, nötter och dadlar och levande boskap såsom får och kameler. En hel del utbyte har skett med de maträtter och recept som fanns i Mûhad och Sung.

Arayes: Friterade bitar av lammkött serverat på ebtzbröd tillsammans med pinjenötter och lök.

Ressiöknen

Den vidsträckta Ressiöknen utgör en enorm, torr sandbunker på den västliga halvön. Temperaturen når under värmeböljor uppåt 45°C, men växlingarna mellan dag och natt kan vara väldigt kraftiga. Ökenområdet är kuperat och består i dalgångarna av grusiga stenområden och på högslätterna av berggrund och stora, lösa stenar. På sina ställen bildar klippblocken ett ojämn, svårforcerad underlag.

Ressiöknen bebos av en mängd nomadiserande beduinfolk, för vilka får och getter spelar en viktig roll. De flesta stammarna lever i öknens utkanter, men det finns även de som känner området tillräckligt väl för att ströva mellan oaser i de centrala delarna.

Genom öknen löper en karavanled från staden Sung i Eumo till Locarda – drottningens säte i Momolan. Rutten passerar ett par oaser, vilka är belägna i sänkor där grundvattnet rinner nära markytan. Även den mycket begränsade ökenfaunan söker sig till oaserna för Siamträdets skugga. Det ryktas om att vissa av beduinstammarna ogillar köpmännen som besudlar deras heliga vattenkällor och inte har något emot att ta till vapen och plundra deras packningar.

Familjeheder

I de båda momolanska städerna betyder familjehedern allt för familjeöverhuvudet. Att dra vanheder över sitt hem är en dödssynd och bestraffas därefter. Ute i landet är stammen viktigare än den enskilda familjen, men oftast bevaras ändå hedern eftersom giftermål och dylikt alltid sker för allas bästa. Inne i städerna är det däremot kvinnoråden som bestämmer vem en man ska giftas bort med och avgör hemgiftens storlek.

Männen genomgår vid fjorton års ålder ett mandomstest som visar dennes duglighet i vardagslivet. Utifrån detta prov rangordnas männen och de mest plikttrogna och duktiga lovas bort till flickor av hedersamma familjer. Familjeöverhuvudet ansvarar för att hennes son inte förkastat sin sexuella debut innan äktenskapet. Omskärelse sker vid födseln och män som anses lösaktiga beklädes med en snillrikt utformad och vass metallring runt könsroten som gör erektion mycket smärtsam – för att inte säga omöjlig. Kyskhetsringen plockas bort av en smed inför bröllopsnatten.

Äktenskapet gäller tills döden skiljer makarna åt. Därefter har änkan rätt att gifta om sig, medan änklingen är tvingad att tjäna släkten under sin återstående levnad.

Bukhari: Strimlat lammkött som steks tillsammans med ris, lök, citron och morot.

Ebtz: Det centrala i momolansk matlagning är det platta runda bröd som kallas 'ebtz'. Det används istället för sked för att äta övrig mat.

Fuol: Bruna bönor och röda linser som kokas och mosas. Serveras med olivolja, kummin och citron.

Kofta: Köttbullar som grillas på spett, kryddade med vitlök, pepparfrukt och koriander. Serveras med kokt ris.

Mamul: Kakor med dadlar. Formas till trekantiga bitar. En uppskattad efterrätt.

Rekhara: Helstekt lamm som grillats över öppen eld. Lammet är fyllt med nötter, oliver, dadlar, timjan och kummin. Detta är festrätt som endast serveras vid högtider eller då man har viktiga gäster.

Zamalla: Kokt lammkött, serverat med pinjenötter och en sås gjord av olivolja och kamelmjölk.

Mäktiga släkter:

Kristallsläkten: Ekhbet och hennes döttrar, alla boende i Kristallpalatset i Locarda, bildar tillsammans Kristallsläkten. När den äldsta dottern fyller 33 år är det lag på att hon ska mörda sin moder och ta hennes plats som Ekhbet. Vid kröningen avsäger hon sig sedan allt släktskap med sina 32 systrar, vilka omedelbart blir utslängda ur palatset. Istället är hon skyldig att snarast möjligt fylla Kristallpalatset med 33 döttrar, såväl biologiska som adopterade räknas.

Namolofamiljen: Lejonparten av handeln i hamnstaden Jaccumta har under århundraden kontrollerats av den rika handelssläkten Namolo. Trots de enorma rikedomar som familjens fashionabla lerpalats intill Stortorget rymmer, så har familjens kontroll av handeln försämrats avsevärt. Jargier, cirefalier och till och med tiraker har fått drottningens tillåtelse att anlägga egna handelskontor och börjat handla direkt med de inhemska säljarna. Namolofamiljens överhuvud, Hadia, är minst sagt irriterad över Ekhbet Sona'as handelspolitik.

Stammen Zakki: Marnakhtiraker utgör en förvånansvärt stor minoritet i Momolan och handelshuset Zakki är det enda som på allvar börjat konkurrera med Namolofamiljen. Trots tirakernas exotiska utseende så är de omtyckta och inte minst Ekhbet Sona'a har visat ett stort intresse för deras matriarkaliska kultur.

Vanliga namn

Namnen i Momolan är i huvudsak zhaniska med vissa influenser från darkenska namngivningstradition. Efternamn förekommer inte, men väl ämbets- och yrkestitlar.

Mansnamn: Ashbak, Chalad, Dehyan, Hamze, Hayel, Khabi, Lahwan, Madjed, Marwan, Mashkoh, Nawan, Oyhen, Radi, Raheb, Sabil, Shahan, Wahan, Yurgo, Zabin.

Kvinnonamn: Amila, Amoa, Aymana, Cawila, Eltah, Hadia, Halke, Hawyana, Ifrima, Ila'ma, Lana, Lawa, Leile, Mamay, Nadira, Rimya, Sahra, Sarya, Tarwa, Telle, Walia.

Typiska karaktärsdrag

En momolans typiska karaktärsdrag varierar med den sociala klassen. Kvinnor har ofta hög Amor, de i ledande ställning hög Heder, krigare hög Aggression, män och slavar har hög Lojalitet. Karaktärsdraget Generositet är däremot sällan högt.

Religioner

Mamolanismen är den vanligaste religionen i Momolan. Ekhbeten är denna tros andliga ledare. Det finns två huvudsakliga guddomar: Ekhna'bit (den fruktsamma modern) och Mahi (fader himmel). Varje individ ses som unik och viktig, vilket återspeglas i Momolanernas livssyn, speciellt deras lojalitet.

I Momolan dyrkas också många typer av ökengudar och ibland även ökendemoner. En annan tro som sprids av moras-eunuckerna, en helig sekt i Jaccumta, är att det skall komma en tid då den förlorade dottern skall återkomma och frälsa Momolan från öknens förbannelse. Deras religion berättar att för hundra gånger hundra år sedan så var Momolan ett frodigt och fruktbart land. Under denna guldålder regerade en galen drottning som bara hade en dotter. En natt då eunuckerna som vaktade dottern hade somnat på sin post, gick hon ut i skogarna och försvann. Drottningen blev rasande och förbannade allt liv i landet och Momolan blev en öken. Efter denna händelser letar moras-eunuckerna efter dottern.

Krigsmakt

Krigsmakten i Momolan består dels av 1089 locrakrigare från huvudstaden Locarda, och dels av 1089 jaccakrigare som vaktar hamnstaden Jaccumta. Locrakrigarna är ryktbara ökenkrigare vars huvudsakliga uppgifter är att eskortera karavaner och hålla ordning i Locarda. Dessutom ansvarar de för att hålla den övertäckta kanalen från Malásarsjön i funktion. Jaccakrigarnas uppgift är bara att försvara hamnstaden Jaccumta mot varje tänkbart hot. Enligt en gammal berättelse så kommer hela Momolan begravas av ökensand om Jaccumta intas av en fiende.

Utöver locra- och jaccakrigarna finns dessutom kvinnliga elitkrigare som är direkt underställda Ekhbet Sona'a. Dessa kvinnliga krigare är fruktade i hela landet eftersom de har befogenhet att fånga, döma och straffa enligt eget tycke.

Alla krigare, både manliga och kvinnliga, är mycket väldisciplinerade. Krigarna rakar som regel av sig allt hår och har metallringar fästade på kroppen – i huden på armarna, genom näsan och genom öronen. De manliga krigarna är undantagna från lagen som säger att alla män måste skyla sitt ansikte.

Handel

Momolan har skapat sin rikedom genom handel. Karavanvägar genomkorsar landet i alla riktningar. Från Belus dal i nordväst kommer guld och ädelstenar; från sydväst kommer kryddor, slavar och siden; från norr kommer vapen, vin, droger och slavar. Utöver karavanhandeln exporteras och importeras många varor i hamnstaden Jaccumta. Via Jaccumta sker handel med Forion, Mûhad, Melorion, Jargien, Consaber och Takalorr. Guld, kryddor, siden och slavar exporteras från Jaccumtas hamn. I utbyte importeras silver, spannmål, lyxartiklar och liknande.



Myntsystem

I Momolan används samma typ av mynt som i Mûhad. Detta innebär att det mest värdefulla myntet är gulddirhamen som är värd 33 silverdirham. En silverdirham är värd 33 koppardirham. Det går två jargiska denarer på en silverdirham. I Momolan finns dock ingen motsvarighet till de slavmynt som cirkulerar bland slavbefolkningen i Mûhad.

Tideräkning & kalender

I Momolan räknas tidens gång inte som på andra håll i Mundana. Istället för att räkna antalet år från ett visst viktigt årtal så räknar man baklänges i perioder som benämns 'loceth' – ett ord som närmast kan översättas med 'dotterantal'. Perioderna benämns också med den aktuella drottningens namn (inte dotterns). Det nuvarande perioden är loceth nummer ett (eller 'loceth Sona'a'), den förra perioden var loceth nummer två och så vidare. Inom varje period så räknas åren med hjälp av drottningens äldsta dotters ålder.

Ekhbet Sona'as äldsta dotter är 18 år och det aktuella året kan därför beskrivas på ett av följande tre sätt: '18:e året', 'loceth Sona'a 18' eller '18:e året i loceth nummer 1'.

Vad det gäller helgdagar så firas bara två helgdagar. Dessa är 'ekbethmisa' som är drottningens födelsedag och 'locamisa' som är den äldsta dotterns födelsedag.

Intressanta personer

Ekhbet Sona'a: Momolans styrs med järnhand av den storväxta, medelålders Sona'a. Hon har en förkärlek för rikedomar och lyx, vilken hon till och med sätter framför de uråldriga traditionerna. Hennes godkännande av att manliga köpmän får resa igenom Momolan har väckt stor opposition hos den kvinnliga delen av befolkningen. Det ryktas för övrigt om att hon hyser ett harem i kristallpalatset djupaste grottor.

Nadira: Sedan drottningens äldsta dotter avled under mystiska omständigheter är Nadira drottningens äldsta dotter och således tronföljare. Många ser med avsky på detta missfoster till flicka. Trots att Nadira är biologisk dotter till Ekhbet Sona'a, har hon skär hud, kritvitt hår och röda ögon. Hon spenderar merparten av sin tid nere i palatsets djupa grottor, där det ryktas om hur hon smider hänsynslösa planer.

Ila'ma Vandrerskan: Det ryktas om att Ila'ma, dotter till en elitgardist, alltid varit på resande fot. Många utlänningar har berättat historier om hur de blivit räddade från stortandade odjur av en mörkhårig och ovanligt högrest kvinna. Hon bär aldrig mer packningen än absolut nödvändigt och har ständigt en Mûhadinsabel vid sin sida. Den som tänker resa genom Momolans oländiga delar bör noga överväga att anlita Ila'ma Vandrerskans tjänster.

Yol Walia: I anslutning till Kristallpalatset bor Yol (hovschaman) Walia. Hennes uppgift är att upprätthålla goda förbindelser med de onda ökendemonerna. Ämbetet instiftades för många mansåldrar sedan för att undvika fler konflikter med ökendemoner, likt den vid Sham'as utpost. Rollen som Yol går i arv genom adoption, eftersom hon själv inte får ha någon avkomma.

Äventyrsuppslag

Delegationen från Lomar: Läget i den jargiska provinsen Lomar börjar bli alltmer kritiskt. Inte nog med att befolkningen har drabbats svårt av sjukdomar. Ständiga stridigheter med lokala folkslag har gjort att staden Oroth nu står nästan helt utan försvar. Provinshärskaren har begärt hjälp från kejsardömet, men utan att få svar.

Under en resa på vägarna söderut från Locarda möter rollpersonerna en delegation från Lomar som just är i strid med ett par kvinnliga elitkrigare. Delegationens mål är att inhämta försvarshjälp från Momolan, men momolanerna tar dem för spioner eftersom de inte bär med sig några handelsvaror.

Lûmurbrödraskapet: För en handfull mansåldrar sedan jagade de kvinnliga elitkrigarna ner den revolutionära Lûmurrörelsen. Denna hade sin grund i den sedermera avrättade krigaren Lûmur som opponerade sig emot att härskarens förstfödde skulle mördas eftersom det var en son. Allt sedan dess har tankarna om ett jämlikt samhälle pyrt under ytan inom den mansdominerade krigsmakten.

Den reformvänlige Ekhbet Sona'a har fått lågan inom Lûmurbrödraskapet att flamma upp på nytt. Sammanslutningen har på kort tid knutit många sympatiserande krigare till sig, men man har svårt att komma överens. En fraktion vill störta härskaren eftersom hon börjat släppa in jargier i landet, en annan vill istället tvinga henne till att förbättra männens rättigheter ytterligare. De tidigare undersöker möjligheterna till att med utländsk hjälp blockera de livsviktiga handelsvägarna.

Vattenfyndigheter: Vattenförsörjningen i huvudstaden Locarda kan ibland bli svårlöst under de varmaste månaderna. Nu tror sig dock Yol Walia (hovschamanen) ha funnit ett sätt att

råda bot på problematiken. Hon har nämligen fått för sig att det ska finnas underjordiska källor som kan huggas ut under Kristallpalatset.

När rollpersonerna besöker Locarda kontaktas de av I'rous som leder uthuggningarna. Hon erbjuder dem god lön och gratis logi om de lånar ut sin muskelkraft. Det visar sig dock snart att de blivit lurade – nere vid uthuggningarna beblandas de med andra slavar och tvingas arbeta 16 timmar om dygnet för att få någon föda. Frågan är: kommer de hitta något vatten och lyckas de befria sig själv och slavarna?

Intressanta platser

Helveteshålet: Nära den östliga Nolhalvöns sydspets ligger ett svavelosande klippområde som är känt i Momolan för att vara tillhåll för allehanda odjur. Ekhbet Sona'a sände för ett decennium sedan iväg en expedition som skulle kartlägga trakten, men när de återkom förbjöd hon omedelbart alla momolaner att resa söder om Sandskogen. Rykten talar om att expeditionen fann Helveteshålet, ur vars djupa gångar det strömmar bestar och vidunder som ingen levande varelse tidigare skådat. På andra håll i Mundana misstänker man att något monumentalt håller på att hända vid denna högst otrevliga plats.

Malásarsjön: Väster om Momolan är den tropiska insjön Malásarsjön belägen. Det finns berättelser om momolaner som trotsat vattnet makter och gett sig ut på sjön. De få som återkommit har berättat om plötsliga orkaner som uppkommit från ingenstans. Någon dokumentation om vad som finns på andra sidan sjön finns inte, så merparten momolaner lever fortfarande i tron på att den gränsar till världens ände.

Sandskogen: På den östliga Nolhalvön ligger regionens enda skog. Till ytan är den luftiga lövskogen mindre än handelstaden Jaccumta, men innehar trots detta ett lika starkt religiöst värde som tempelområdet i Tibara. Här finns värdefulla mandelträd, olivträd, sandelträd och så vidare. Området sägs vara människans födelseplats och det är därför tradition att blivande drottningar vallfärdar till Sandskogen innan kröningen äger rum. Hon trampar dock aldrig dess mark – bara de allra modigaste av krigare vågar besöka skogen och skåda vad dess innandöme döljer.

Sham'as utpost: Vid karavanleden mot Melûcka, nära gränsen mot jargiska Lopnor, finns resterna efter en militärutpost. Under det senaste kriget mellan Mûhad och Jargiska kejsardömet försökte jargierna locka med sig momolanerna på sin sida. På Ekhbet Ysakhs order samlade systern Sham'a ihop sina locrakrigare vid utposten, men ökendemonerna ogillade beslutet och dränkte alltihop med tusentals lager av sand. Ingen har ännu vågat gräva ut resterna den gudsförgätna platsen.

Legender och myter

En tiara av glas: Förbindelserna med den gyllene tronens härskare i Mûhad har inte alltid varit de bästa, men innan de oroliga tiderna fanns en period av samförstånd och kulturellt utbyte. Krönikorna berättar om den tiara av glas som skänktes Momolan som ett tecken på freden. I hundratals år bar drottningarna detta smycke, men så en dag fanns tiaran inte längre i Ekhbets hår och krigets vindar fyllde på nytt Momolan. Ingen har vågat fråga vart tiaran tagit vägen.

Jungfrukanjonen: Bland moraseunuckerna, en sekt i Jaccumta, berättas historien om hur en vansinnig drottning förbannade Momolan med torka efter att hennes enda dotter försvunnit. Vid sökandet ledde vindarna eunuckerna till Jungfrukanjonen i de sydvästra delarna av riket. Sekten är än idag övertygad om att flickan lever i ett paradis djupt nere i den av branta klippor omgivna dalgången. Kanjonen är den enda kända i regionen och det ryktas om att dess botten rymmer enorma förgyllda ängar, skogar och vattendrag. Moraseunuckerna är mycket tystlåtna om vad de verkligen har hittat i denna förlovade dal.

Staden vid världens ände: Innan handeln med Melorion och Jargiska kejsardömet förde in kartor över omvärlden levde momolanerna i tron på en elliptisk kontinent omgiven av djupa hav som störtar ner i intet. Malásarsjön sågs som det västra gränshavet och legenderna berättar om en sjöburen stad i trä som balanserade på kanten mot intet. Närheten till döden skänkte dess invånare oändligt liv, stora rikedomar och oöverträffad visdom. Dessa sägs att den som beger sig ut på Malásarsjön kan upptäcka fantastiska ting.

Fakta om Momolan

Statsskick: Matriarkalisk diktatur, men med stor ekonomisk frihet.

Statsöverhuvud: Ekhbet (drottning) Sona'a. Hon är också Mamolanismens andliga ledare.

Rättsväsende: Kvinnliga elitkrigare, direkt underställda Ekhbet Sona'a fångar, dömer och straffar enligt eget tycke.

Areal: 540.000 km².

Invånarantal: ca 100.000 invånare.

Befolkningstäthet: 0,2 invånare per km².

Befolkning: Zhaner 70%, Darkener 21%, Tiraker 9%. Zhanerna är de i som innehar makten.

Språk: Momolanska och diverse zhaniska stamspråk. Momolanska är besläktat (+Ob1T6) med Mûhadinska.

Huvudstad: Locarda, ca 30.000 invånare.

Huvudnäring: Handel.

Handelsvägar: Karavanvägar från huvudstaden Locarda. Sjöväga handel från hamnstaden Jaccumta.

Import (i stort): Slavar, ädelstenar, kryddor, spannmål.

Export (i stort): Guld, kryddor, siden, slavar.

Militära resurser: De locriska ökenkrigerna från Locarda.

Religion: Mamolanismen och dyrkan av ökendemoner.

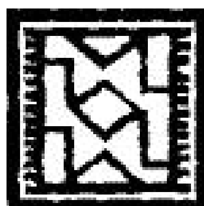
Vänner: Belu, Mûhad, Eumo, Melorion.

Fiender: Jargiska kejsardömet.

Myntfot: 1 gulddirham = 33 silverdirham, 1 silverdirham = 33 koppardirham. (en silverdirham motsvarar två jargiska denarer).

KAPITEL SEXTON

EUMO



Det var mörkt, så mörkt att hon inte kunde se någonting alls. Släpande steg avslöjade dock att någon närmade sig. Snart kunde hon se ett svagt ljussken lysa upp rummet. En kåpförsedd, krumryggad man steg fram och ställde ner ett vaxljus på ett lågt litet bord som stod vid ena kortväggen, varefter han haltade fram mot skynket som var uppsatt i mitten av rummet. Strax hade han försvunnit in bakom det. Hon höll andan. Var det oraklet?

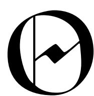
”Så. Du ville få frågor besvarade, flicka?” Rösten som talade var varken gammal eller ung, men den betonade varje ord och stavelse med sådant eftertryck att det nästan lät som om den kåpklädde satt och läste innantill.

”Jag... jag...” stammade hon utan att veta vad hon skulle säga. Nervositeten stegrade sig. Det verkade så banalt att hon skulle uppta den allseendes tid med sådana trivialiteter. Men rösten skrattade torrt: ”Kärleksbekymmer, flicka lilla?”

Hon kunde inte ens bli arg. Om någon annan hade kallat henne för ’flicka lilla’ skulle hon ha förvandlats till en fräsande ökenkatt och omedelbart klöst ögonen ur den som skymfat henne – men den könlösa rösten vaggade henne lugn och nästan sömnig. ”Ja”, svarade hon till sist och svalde. För det var därför som hon var där.

”Jag kan hjälpa dig”, sa rösten och blev genast mildare, varmare och mer levande. Skynket drogs åt sidan. ”Jag kan visa dig sann kärlek”, fortsatte rösten och den kåpförsedde mannen som satt mittemot henne sträckte försiktigt fram en hand för att vidröra hennes kind. Hon hann inte ens protestera och när han väl rört hennes hud kände hon en brännande längtan sprida sig i hennes kropp.

EUMO

mrådet runt Eumo brukar kallas 'vildlanden' och inkluderar städerna Somilio, Belu och Dhuk. Området består av laglösa länder runt Caibukten. Huvudstaden i Eumo är Sung som ligger mitt inne i landet. Norr om Eumo ligger Summag, en platt slätt med gamla ruiner. Folket i Eumo lever till stor del på tullar och plundring av guld och ädelstenar som transporteras ut från Belus dal. Stammarna i Eumo är självständiga och krigiska, men är till viss del lojala mot munkarna i Sung. Munkarna är respekterade för sin visdom och utmärka stridsteknik. Invånarna är mörkhyade och ganska korta.

Geografi

Eumo är beläget sydväst om Mûhad och nordväst om Momolan. Nästan hela Eumo består av öken eller torra stäpper vilka är bebodda av krigiska stammar. I söder övergår landet till den ogästvänliga Ressiöknen. Från den största staden, Sung, går karavanvägar till Melûcka i Mûhad, till Locarda i Momolan och till Belu i de västliga bergen.

Bergen i väster är mycket rika på guld och i Belus dal ligger en ociviliserad gruvstad. Från Belus dal rinner den stora djungelfloden Urad-Them till havet i väster. Djungelstaden Dhuk ligger på en ö i denna flod. Områdena runt Dhuk är vilda och inga människor bor utanför stadens gränser. Vid Urad-Thems delta finns sju torn som anses ha varit resterna efter en fallen civilisation.

Det obebodda Summag i norr består av savann, stäpp och urskog. Området är i princip övergivet eftersom det är infesterat av demoner och spöken. De enda invånare som finns kvar i Summag är de kannibaler som lever i de nordvästliga skogarna.

Somilio är en gammal ruinstad i de norra delarna av Summag. Staden var en gång i tiden en vacker stad i det forntida riket Akpilos. Huvudstaden Votan-Abor sjönk i havet och det enda som finns kvar av staden är en hög spira som sticker upp ur havet vid den plats i Caibukten där staden sjönk. Akpilos var ett storslaget rike som hade en högt stående kultur och vetenskap. Gamla inskriptioner från Akpilos tyder på att invånarna besatt en numer okänd teknik för att rista in tecken i sten som om det vore smör.

Norr om Summag ligger den klippiga ön Cai vilken är mycket sparsamt befolkad. Ön är omgiven av förrädiska rev som har fått många fartyg att gå under. Ryktet går att pirater har sin hemvist på denna rykande ö. På Cai finns ruinerna efter staden Edron som ödelagdes av drakar från norr.

Historia

Eumos historia kan sägas börja med Sungs expansion på 140-talet, då en lös federation kom till stånd varpå Eumo var ett faktum. Men staden Sungs historia sträcker sig betydligt längre tillbaka i tiden. Vid en katastrof av stora mått 2450 år innan Daak förintades kejsardömets Akpilos huvudstad efter en jordvävning, som fick staden att sjunka i havet. De kvarvarande djungelstammarna revolterade då mot de överlevande kejserliga trupperna och den enda stad som klarade sig var Sung, mycket tack vare att den isolerade sig från omvärlden.

Långsamt skulle dock Sungs självvalda isolering komma att brytas. Krigsherrarna i Ziu såg ett ypperligt tillfälle att anfalla Sung efter att Akpilos fallit, och sjutton år efter katastrofen gick de i krig mot den nu ensamma staden. Sung förlorade flera betydelsefulla områden som ett resultat av kriget.

Mer än 200 år senare rustade Ziu på nytt för krig. Sung drevs tillbaka i nordväst men tog nya områden av Ziu i nordöst. Striderna var blodiga och kostamma, i synnerhet för Ziu som tvingades höja skatterna till bristningsgränsen för att ha råd med det dyrbara kriget.

En lugn tid tog vid för Sung, som dock periodvis drabbades av inre oroligheter. Det blev aldrig värre än att man kunde rida ut stormarna. Värre skulle det dock komma att bli. Nio sekler innan Daak anfölls riket av demoner och vilda stammar från Summag i nordväst. Striderna som följde blev ohyggliga. När det såg som mörkast ut hade man förlorat alla sina landområden och drivits tillbaka till huvudstaden. Hela arméer slaktades innan Sung lyckades slå tillbaka fienden och fördriva demonerna. Det var ett kostsamt krig, både i liv och pengar, men detta bidrog till att ena folket än mer under rikets återuppbyggnad.

Långsamt ökade handeln och välståndet stegrade i takt med detta. Gränserna flyttades fram och Eumo växte, för att 1545 e.D. nå ända till Caibuktens vatten.

Det fortfarande expansiva Eumo anfölls av ett Mûhad som kände sig hotat av det mindre, växande riket 2037 e.D. De mûhadinska krigsherrarna hade dock misstagit sig gruvligt och krigslyckan var med Sungs krigarmunkar och en väldrillad bondehär från första början.

De båda rikena var länge fiender och mindre skärmytslingar utspelade sig i gränsområdena, men inga större oroligheter inträffade förrän Eumo anföll Mûhad 2498 e.D. och erövrade områden som länge plågats av religiösa kontroverser.

Långsamt skulle dock relationen mellan länderna komma att bli bättre, för att i dagsläget vara mycket goda.

Städer

Det finns bara tre stycken bebodda städer i hela området, nämligen huvudstaden Sung, guldgrävarstaden Belu och djungelstaden Dhuk.

Sung: Huvudstaden i Eumo är belägen vid gränsen till Ressiöknen i söder. Sung är en mycket gammal stad, trots att nästan inga permanenta byggnader finns. Det mesta är byggt av trä och lera, eller helt enkelt av tältduk. Tre vägar förbinder Sung med Belu, Melûcka och Locarda. Det finns 8.000 invånare i staden. I Sung finns många lärda krigarmunkar som är mycket skickliga i obeväpnad strid. Dessa munkars lära är känd i många delar av Mundana som Sungs Lära. Munkarna i Sung tolkar

framtiden genom att se hur karavanerna ankommer. Detta kan få lustiga följder då man ofta håller kvar karavaner utanför staden i långa perioder.

Belu: I Belus dal ligger guldgrävarstaden Belu. Här arbetar för närvarande 2.000 personer med att försöka bryta de rikliga förekomster av guld som finns i bergen. Riskerna är stora, framförallt med ofta förekommande ras och från de monster som finns i bergen. På somrarna är luften i staden otroligt het och fuktig. Det är löftet om rikedom som lockar många lycksökare till Belu, men Belu är också en plats för excentriska och mystiska personer. Lycksökarna kommer främst från Mûhad, men också från det jargiska kejsardömets kolonier. I de outforskade bergen sägs också en paradisisk dal finnas, men ingen har ännu funnit denna plats. De flesta som kommer till Belu får sina drömmar sönderslagna av hårt arbete, kriminalitet och pålagorna från de tre bossar som styr staden från var sitt befäst hus uppe på klipporna.

Dhuk: Dhuk är en otillgänglig stad i djungeln. Det enda sättet att nå staden är via den stora djungelfloden, Uhrad-Tem, som flyter förbi staden. Själva staden ligger på en klippa mitt i floden. Dhuk har drygt 1.000 invånare, många bor i de tunnlar som genomborrar den klippiga ön. Från Dhuk fraktas sällsynta kryddor och örter, bland annat örten uakh-ele som sägs göra att man lever längre. Handelsfartyg, främst från Mûhad och Gordrion, seglar då och då upp på floden för att hämta örter och guld som skeppats från Belu.

Språk

Invånarna i Eumo talar en stor mängd olika stamspråk som oftast är besläktade med varandra, men inte alltid. Sengstammen som bor i Sung talar dock momolanska.

I Sung talas dessutom ett ålderdomlig språk som är besläktat med det språk som talas i det sydliga Forion (som ligger längst i söder på kontinenten).

För skrift används som regel mûhadinska, men i staden Sung används nästan alla andra skriftsystem, förutom Rukh och Felya-nai.

Samhälle

Invånarna i Eumo är kortväxta och mörkhyade och väl är anpassade för att leva i det torra landskapet. Runt en tredjedel av invånarna i Eumo bor i huvudstaden Sung som är belägen nära Ressiöknen i söder. Det finns ingen central styrelseform i Eumo och invånarna i Eumo lever helt isolerade från omvärlden – om man undantar invånarna i Sung. Oönskade inkräktare dödas, lämpligen med hjälp av de förgiftade pilar och spjut som är krigarnas favoritvapen.

I hela Eumo gäller att den som dödar eller skadar någon annan måste betala blodspengar till de anhöriga. Om detta ej är möjligt eller ej görs har släktingarna rätt att utkräva blodshämnd – hämnden måste de dock genomföra själva.

Brott och straff

Eftersom Eumo, eller 'vildlanden' som området ibland kallas, är uppbyggt som ett stamsamhälle med ett stort antal stammar varierar synen på rättvisa och hur den ska skipas. Att stjäla är till exempel inget som beivras; så länge man gör det av resenärer, handelsmän eller andra stammar. Att stjäla av en stammedlem brukar vanligtvis leda till stympning eller ännu värre, mycket beroende på det stulnas värde och offrets ställning inom stammen.

Att döda en annan man eller kvinna, vare sig det handlar om dråp eller mord, är ett brott som lämpligast åtgärdas genom att betala blodspengar till offrets anhöriga. Vid de tillfällen som gärningsmannen inte kan eller vill betala, har offrets släkt rätt att inkräva gärningsmannens liv. Detta får de dock jaga rätt på själva, vilket leder till att små familjer med minimala resurser inte har så mycket att säga till om i frågan. Ingen kan dock straffa en person som utkrävt en blodshämnd, eftersom det är en erkänd rätt att göra detta.

Ett annat allvarligt brott är att bära falsk vittnesbörd. Att ljuga anses som en mycket allvarlig försyndelse, och för att räda lögnare från att skada både sig själv och sin omgivning mer, straffas de vanligen genom att man skär tungan av dem.

Straffet för utförda brott utdelas vanligtvis av stamhövdingen, som har absolut makt när det gäller detta. I de flesta fall anser dock hövdingen att det står under hans värdighet att döma i dylika meningsskiljaktigheter, varför han allt som oftast överlåter de trätande att själva komma till ett avgörande. Inte helt sällan urartar detta till blodiga släktfejder.

Oraklet i Dhuk

I staden Dhuk finns en omtalad man som lever ett eremitliv nere i en av de många tunnlar som finns i klippan som Dhuk är rest på. Oraklet har lyckats bygga upp en slags kult runt sin egen person, och omger sig sedan många år tillbaka med ett mindre harem av älskarinnor och bastanta livvakter som skyddar honom mot fiender och de mäktiga familjerna i staden, vilka inte alls gillar hans förehavanden. Men att rensa ut alla de tunnlar som löper av och an under Dhuk skulle vara alltför kostsamt och krävande, i synnerhet eftersom staden inte har någon organiserad krigsmakt, men också för att han vunnit stor respekt från en stor del av folket i staden.

Långväga besökare kommer ofta för att träffa honom, men av dessa tar han endast emot en bråkdel. Hans gäster får aldrig träffa honom ansikte mot ansikte, utan han sitter alltid gömd bakom draperier de gånger som besökare tillåts träda in i hans gemak. Oraklet talar alltid i gåtor och hans profetior och svar på frågor är ofta oerhört kryptiska och går inte sällan att tyda på flera olika sätt.

Eftersom inte ens hans älskarinnor fått se hans ansikte går rykten om att han skulle vara vanställd eller kanske inte ens mänsklig.

Den sista tiden har rykten gått om att oraklet insjuknat och till och med dött, men dessa tillbakavisas av folket i staden. Fortfarande släpps ju besökare in i hans gemak, och om det inte är oraklet som tar emot dem och besvarar deras frågor, vem är det då?

Invånarna i Belus dal är som regel av helt annan härkomst än de i Eumo. Lycksökarna i Belu kommer från Mundanas alla hörn. Inströmningen av folk till Belu sker nästan uteslutande längs djungelfloden Urad-Them. Längs denna flod finns den otrevliga och sjukdomshärjade staden Dhuk. I djunglerna runt staden finns inga människor, bara monster, vilda djur och omtalade, märkliga varelser som vissa påstår är gastar och rastlösa gastar.

I Belu och Dhuk finns samma regler om blodspengar och blodshämnd som i Eumo, men om inga blodspengar betalas säljs den skyldige som slav.

Mat från Sung

Eftersom Sung ligger vid en viktig karavanväg som leder till olika länder finns många olika maträtter. Munkarna i Sung lever dock på en ganska enkel diet som består av ris, grönsaker och ning-bröd. Den mest kända maträtten är shang-fan som lagas på speciellt uppfödda hundar.

An-ji: Skivad äggplanta som stekts snabbt tillsammans med ingefära. Äggplantan serveras med en sås gjord på sojabönor, vitlök och sesamolja.

Baoshu: Strimlat oxkött som kokts och serveras med en sås tillagad av pepparfrukter, koriander, ingefära, paprika, vitlök och olivolja.

Fei-fu: Små bitar av kyckling som marinerats i honung och friterats i olivolja. Serveras med ris.

Gongtao: En efterrätt som består av dadlar som kokats i honung, olivolja och ingefära. Garneras med sesamfrön.

Jin-fan: Stekt ris som blandas med ägg, lök, bönor och strimlat fläskkött. Kryddas med ingefära och vitlök.

Ning: Tunnbröd som lagas på en het plåt.

Ning-fu: Bröd som tillagats genom att fritera deg. Serveras ofta med skivad lök och kamelmjölk.

Shang-fan: Stekt hundkött med sås tillagad av citron, ingefära, vitlök, honung och sesamolja. Serveras med ris och bönor. En specialitet från Sung.

Mäktiga släkter

Asw'tala-stammen: Den största nomadstammen i Eumo håller till på stäppmarkerna nordväst om Sung och livnär sig på uppfödandet av boskap, huvudsakligen Woyk – en typ av bufflar. Stammen anförs av den kvinnliga schamanen Mudami som leder dyrkandet av förfädersandar. Inför strider med andra stammar får de dock kraft ifrån olika demoner.

Lanell-släkten: Överhuvud för släkten Lanell i Belu är exilmûhadinen Mumadh, eller Mhîm (gudahärskare) som han vill bli tilltalad. Släkten har full kontroll över ett par mindre gruvor i Belus nordvästra hörn där mestadels mûhadiner och lycksökare längre österut arbetar under slavliknande former. Mumadh Lanell lär dagligen sina arbetare att frukta och avguda honom och kräver jungfrurätt till alla kvinnor som ska giftas bort, vilket givetvis väcker både svartsjuka och hat från de äkta männen, men också avund från vissa andra.

Obtabo-släkten: Ingen vet egentligen när Obtabo-släkten bosatte sig i Belu, men de finns med redan i början av dokumentationen av de södra gruvorna – de första i området. Släkten styr dessa gruvor ifrån sitt väldiga, murade hus av mûhaddinsk karaktär som är beläget på ett av bergskrönen. I jämförelse med de övriga bossarna så har tosherna som jobbar i de södra gruvorna det hyfsat – hårt arbete, men ganska skälig lön.

Yuwbinay-släkten: Släkten Yuwbinay härstammar ifrån folkgruppen darkener och var den andra som erövrade en maktposition i Belu. Det var även Yuwbinay som grundade staden Belu – tidigare fanns den enda befolkningen kring gruvorna. Släkten tar ut ofantliga tullar på allt som importeras till staden och sägs ha ett finger med i den omfattande och våldsamma kriminaliteten som breder ut sig.

Vanliga namn

Trots de flesta i Eumo är tosher eller zhaner så används ofta de gamla namnen som fanns i staden Sung.

Mansnamn: An, Ashba, Bin, Chal, Chang, Dehyan, Hayel, Izzay, Ji, Ki, Lao, Marwan, Naklaw, Nawan, Oyhen, Rani, Shahan, Tao, Yi, Yofil, Yuwbin.

Kvinnonamn: Aymana, Bia, Cawila, Da, Eltah, Fan, F'weli, Jin, Ju, Hawyana, Kia, Lan, Lawa, Mamay, Mei, Rimya, Sarya, Tarwa, Walia, Yan, Yin, Yun.

Typiska karaktärsdrag

De flesta invånare i området har låg Lojalitet och hög Aggression. I staden Sung finns det många människor med en betydligt mer filosofisk syn på livet, dessa har ofta hög Heder.

Religioner

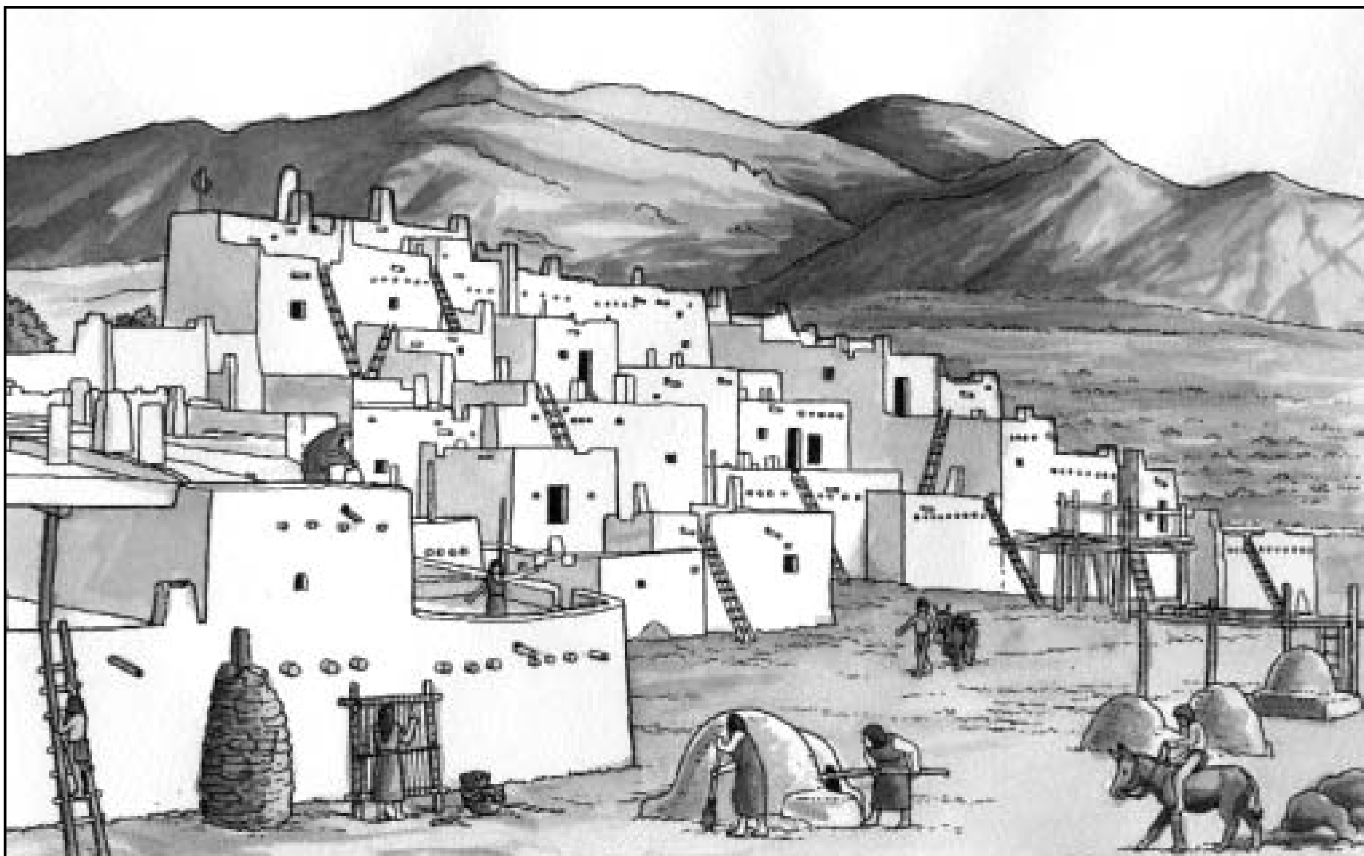
I området förekommer nästan alla sorters religioner. De primitiva stammarna i Eumo dyrkar mest förfadersandar genom sina schamaner. I staden Sung finns flera lärda munkordnar som sysslar med magi och lärdom – man har gjort kunskap till det högsta målet. Bland kannibalerna i norr praktiseras en rituell magi som går ut på att de nedkallar sina ondskefulla gudar och ett par demoner. De offrar sedan demonerna till gudarna som dödar och förtär demonerna.

Krigsmakt

Det finns ingen organiserad krigsmakt i området. De olika stammarna i Eumo har grymma krigare och i städern Belu och Dhuk så finns det inhyrda legosoldater som håller ordning åt de olika bossarna.

Handel

Handeln i Eumo går åt tre håll längs karavanvägarna: till Melûcka i nordöst, till Belu i väster och till Locarda i sydöst. Importen till Eumo består av guld från Belu; kryddor, siden och slavar från Locarda samt vapen, vin, droger från Melûcka. I utbyte mot detta exporteras slavar, torkat kött och vetenskapliga skrifter. Från Dhuk exporteras örter och från Belu exporteras guld i utbyte mot mat, tyg och smide.



Myntsystem

I hela området accepteras alla mynt med tillräckligt innehåll av silver eller guld. Man väger mynten för att se deras värde. Skulle man behöva mindre mynt så klipper man helt enkelt itu mynten. Utöver mynt så används dessutom olika silver- och guldsmycken som betalningsmedel. Det kanske vanligaste typen av smycke består av en ganska tjock guldtråd som infödingarna virar runt handleden.

Tideräkning & kalender

Tideräkningen i Eumo bygger på den som används i Mûhad. Året är nu 4366 e.M. (i Jargien är samma år 2967 e.D.). För de primitiva stamfolken är tideräkning en ganska meningslös syssla, men för munkarna i Sung är tidens gång av högsta vikt. Inga särskilda helgdagar firas i området. I Sung kan dock munkarna då och då utlysa högtider för att fira framtida händelser som de lyckats förutspå.

Intressanta personer

Fenyane: Djungelstaden Dhuk styrs av schamanen Fenyane sedan dess förra ledare, krigaren Obi Sanka, försvann för ett par månader sedan. Befolkningen dyrkar den mycket gamla kvinnan av rädsla för att drabbas av hennes onda trollkonster. Hon har en uttalad motståndare till Sungs lära, vilken är demonernas verk, och har förbjudit all export av kryddor och örter till Sung. Smugglingen innehar dock den gamla handelns omfattning.

Idula Mhelak: Idula är en mystisk man som är bosatt i en grottöppning ett par fjärdingsvägar ifrån Belu. Det ryktas om att han sysslar med farliga experiment och trolleri, så det är mest utländska lycksökare som vågar besöka honom. Idula är en alkemist med vissa magiska kunskaper. Han livnär sig på att sälja örter och elixir till handlare i Belu.

Mye den kringvandrande: En av få Lhen-li (magimästare) av kvinnokön är Mye som vigt sitt liv åt att missionera Sungs filosofiska lära bland Eumos hedniska stamfolk. Man känner lätt igen Mye på hennes slingrande bruna hår, tidlösa ansikte och orangefärgade kläder. Hon är en beryktad lärarinna och retoriker med goda språkkunskaper. Det är inte ovanligt att hon slår följe med andra och passar på att förkunna sitt budskap under resan.

Sung Momoro: Trots att staden Sung inte har någon formell stadsordning är Sung Momoro, ledare för magimästarna i Sungs lära, stadens starke man. Han är en mycket vis och prominent man som snart uppnår sin imponerande sextionde höststorm. Ryktet talar om hans undermåliga magikunskaper, vilket hänger ihop med att man föds till ämbetet i samma stund som den föregående avlider. Sung Momoro tar dock livet med ro i väntan på det storverk som munkarna vid hans födelse spådde honom utföra.

Äventyrsuppslag:

Blodshämnd: Dari är husfader i en fattig kamelhandlarfamilj i Sung. De var lyckliga fram tills för ett månvarv sedan då den äldsta sonen, Erwin, misshandlades till döds av den inflytelserika handelsmannen Ugeros båda söner. Dari krävde omedelbart de blodspengar som seden påbjuder, men Ugero bara hånlog och sade åt honom att sticka sin väg. Nu har Dari letat fram sina sista besparingar i form av sin makas smycken och hyr rollpersonerna för att få hjälp att kräva in sin blodshämnd. Traditionen säger att om den skyldige inte frivilligt återgäldar

blodspillan, så har släktingarna rätt till blodshämnd. Vad rollpersonerna ska göra är att jaga upp handelsmannen Ugero som rest mot Dhuk (via Mido) och mörda dennes äldsta son.

Stjärnhimlen berättar: Besökare av Sung blir ofta varse munkarnas förutsägelser om framtiden. Det händer nämligen ofta att dessa av okända anledningar tvingar främlingar till att vänta utanför staden tills stjärnorna tillåter dem att besöka den, vilket ibland kan ta väldigt lång tid. När de äventyrande rollpersonerna anländer till Sung kontaktas de omedelbart av en munk som för dem till sin boning. Han har sett deras anländande i stjärnorna och fått en vision av dem vandrandes i öknen. Eftersom stjärnbilden Sylfen lyste extra starkt i natt är han övertygad om att en enorm luftvarelse håller på att dra väldiga sandstormar med sig från Ressiöknen. Munken kräver att de ska stoppa sylfen och erbjuder ett följe med ett par duktiga krigarmunkar.

Upptäckarexpedition i trubbel: Den jargiska adelsmannen Rhodric är ledare för en kejserlig upptäckarexpedition med Belu och området väster om gruvstaden som destination. Rhodric är en mycket förmögen, men synnerligen otursförföljd herre. På vägen tvingades packningen lämnas kvar i staden Jen och hans livvakt dödades under konfrontation med stamfolk i Eumo. Nu senast har hela hans expedition, utom han själv som lyckades fly, blivit slavarbetare under Mumadh Lanell i Belu. Rhodric kontaktar rollpersonerna någonstans i Eumo (förslagsvis i Belu eller Mido) och ber om hjälp att frita expeditionen. Han lovar dem bra betalt, bara han kan ta sig till en plats där han kan lösa in sina jargiska bankväxlar...

Intressanta platser

Mido: Förutom de tre städerna finns ytterligare en fast bosättning i Eumo, nämligen byn Mido. Den är belägen i skogen där vägen från Sung når floden Uran-Them. Byns knappt 400 invånare livnär sig på jakt och fiske, samt transport av handelskaravaner uppför och nerför floden. Mitt i byn finns en stor inhägnad där kameler lever väl i väntan på att deras ägare ska återvända längs floden. Mido var en ledarlös bosättning tills den äregirige cirefaliern Jhim smet av ett passerande handelsfartyg och tog tillfället i akt att göra något åt saken. Numera styr han byn efter eget tycke, men har samtidigt uppvisat föredömligt goda ledaregenskaper och har sett till invånarnas bästa.

Sat-Ilu-floden: Uppe i det nordöstra Eumo, långt ifrån civilisationens centrum, rinner Sat-Ilu ner ifrån de höga bergen. Längs floden finns ett område av bördig mark som befolkas av ett fåtal exil-mûhadiner av den religiösa rörelsen 'Asawismen som bara erkänner Mhîm-stamfadern. De har många gånger tvingas ta till vapen mot krigiska nomadstammar som befolkar trakterna. Rykten om eldsprutande varelser i de närbelägna bergen gör inte livet säkrare.

Somilio: Vid Somibuktens kant återfinns resterna efter staden Somilio. Även om väder och vind har tärt svårt på ruinerna och delar av staden sjunkit i havet, så är det tydligt att Somilio är den största västerländska ruinstaden. Jargiska upptäckare började en gång i tiden att gräva ut den forna metropolen i riket Akpilos, men försvann efter kontakt med kannibalfolk från skogarna i väster. Dessa sägs hålla Somilio som en helig plats, varpå få människor vågat sig dit sedan händelsen.

Legender och myter

'Abi Ken (Förgöraren): Berättelserna om 'Abi Ken är många och alltid lika magstarkt blodiga. Monstret härjar i djunglerna omkring Dhuk och längs floden Urad-Them. Det finns många teorier om varelsens utseende – han tros kunna vara en enorm orm eller en storväxt, kameleontfärgad humanoid. De som verkligen sett odjuret har återfunnits i stycken. En hemlig sekt i Dhuk dyrkar 'Abi Ken.

Det kokande grytet: Länge har myterna förtäljt historier om eldsprutande varelser som vaktar bergen som gränsar mot Mûhad. Folket längs Sat-Ilu-floden såg det länge som enbart legender, men nu har enligt ryktena verkligheten hunnit ifatt sagan.

Silverdalen: Generationer av lycksökare har gått bet i sökande efter den legendariska silverdalen där invånarna lever i överflöd på livets goda och i harmoni med alla andar och demoner. Denna paradisliknande dal ska enligt sägnerna finnas dold i de outforskade bergstrakterna söder om Belu.

Fakta om Eumo

Statsskick: Stamstyre. Städerna Belu och Dhuk styrs av de mäktigaste bossarna.

Statsöverhuvud: Inga speciella.

Rättsväsende: Mord och skada ersätts med blodspengar.

Areal: 300.000 km².

Invånarantal: 30.000 invånare.

Befolkningstäthet: 0,1 per km².

Befolkning: Tosher 48%, Darkener 33%, Zhaner 16%, Vanarer 3%.

Språk: Diverse zhaniska stamspråk och momolanska. I Sung finns också ett gammalt språk besläktat med forianska. För skrift används som regel mûhadinska, men i staden Sung används nästan alla andra skriftsystem, förutom Rukh och Felya-nai.

Huvudstad: Sung, 8.000 invånare.

Huvudnäring: Boskapskötsel, handel, jakt, gruvdrift.

Handelsvägar: Längs floden Uradh-Tem och längs karavanvägarna till staden Sung.

Import (i stort): Kryddor, siden, vapen, vin och droger.

Export (i stort): Guld, slavar, skrifter och örter.

Militära resurser: Det finns ingen organiserad krigsmakt i området. De olika stammarna i Eumo har grymma krigare och i städern Belu och Dhuk så finns det inhyrda legosoldater som håller ordning åt de olika bossarna.

Religion: Schamanism, magi, demonologi.

Vänner: Mûhad och Momolan.

Fiender: Alla som inkräktar på deras område.

Myntfot: Ingen speciell. Alla mynt värderas beroende på deras innehåll av ädel metall.

KAPITEL SJUTTON

FORION



Raham-Ged torkade svetten ur pannan och hämtade andan ännu en gång. ”Kom igen nu!” sade Kay-Chalad märkbart irriterad över sin kamrats dåliga kondition. ”Ska vi komma fram idag får du anstränga dig lite!” Raham-Ged tog ett djupt andetag för att förklara att han visst ansträngde sig, ordentligt dessutom och att utmattningen berodde på såväl värme och törst som sömnbrist. Plötsligt stannade han till. ”Ser du vad som finns där framme till vänster?” Kay-Chalads irritation försvann direkt och byttes ut mot uppspärrade ögon och ett stort leende. ”Äntligen! Nu är det inte långt kvar, lite till orkar du nog” sade han i en betydligt trevligare ton än förut.

När de väl kommit fram slet de bort den täta spindelväven, tände varsinn fackla och började gå ner för den slitna trappan. ”Den här medaljongen måste vara värd hur mycket som helst! Och dom här rubinerna! Ser du tavlan där borta?” Raham-Ged tog det hela betydligt lugnare. Han gick långsamt framåt mot väggen, blåste på den och försökte uttyda vad bilderna ville säga honom.

Kay-Chalad gick runt och försökte räkna på fingrarna hur mycket pengar han kunde få in genom att sälja allt de funnit, och trots att det var lag på att allt skulle till Arochbibliotekets museiavdelning tänkte han sälja det till cirefalierna då dessa betalade mångdubbelt mer.

Raham-Ged satt försjunken i sina grubblerier om de uråldriga bilderna. Plötsligt vände han sig om och skrek till: ”Rör inte kronan på piedestalen!”

”Menar du den där?” frågade Kay-Chalad och utan att riktigt förstå vad vännen sagt vidrörde han kronan. Plötsligt släcktes facklorna av ett häftigt vinddrag. Kay-Chalad letade sig fram mot väggen: ”Ged, är du där?”. Innan han fått svar hörde han tunga fotsteg från trappan...

FORION

Riket Forion befinner sig längst i söder på den sydliga kontinenten. Besökare från norr imponeras av att solen inte står i söder mitt på dagen, utan i norr, ett faktum som enligt de lärde beror på att Forion ligger på det södra halvklotet. Geografin är mycket varierande med väldiga berg och djupa djungler belägna i de nordligaste delarna av riket. I väster, söder och öster gränsar landet mot havet och i norr mot Leopardbergen och djungeln Dabu. Forions läge gör det mycket lämpligt för handel mellan länderna i väst och länderna i öst. På grund av religionens inställning har Forion inte blivit den handelsnation den hade kunnat vara.

Geografi

Forion består till stora delar av savanner där såväl lejon, antiloper och elefanter lever. På dessa savanner lever flera toshstammar. Tosherna lever helt isolerade från civilisationen i Forion och tillber en schamanistisk religion.

I norra Forion ligger den djupa och ogenomträngliga djungeln Dabu. Den har fått sitt namn efter det rike som en gång fanns där. Då var marken i området inte alls lika vildvuxen som idag, utan mycket bördig tack vare den livgivande floden Ram som flöt genom området. På vissa ställen är djungeln numera extremt vildvuxen och vissa platser är högmagiska för biotropi. Det finns fortfarande ett flertal ruiner efter det forna riket Dabu. Den mest välbevarade är den nära fyrahundra fot höga pyramiden på savannen precis utanför djungeln.

De två största floderna i Forion är Mudo som rinner genom Aroch och Hobi (det som återstår av floden Ram) som rinner genom Hobinabraffa. Marken som omger de två floderna är bördig, det är tack vare detta som städerna Hobinabraffa och Aroch kunnat grundas. I Alayviken finns en väldigt god förekomst av fisk, just fiske är en stor exportvara från Alay.

Vid Forions västra och norra kust kommer varma strömmar från Söderhavet in mot land och de västra delarna av Forion är betydligt varmare än de östra, där kallare strömmar kommer in. På grund av att Forion ligger så nära ekvatorn så varierar inte temperaturen så mycket under året och det finns inte årstider på samma sätt som det finns i de nordligare delarna av Mundana. Istället för att dela in året i vår, sommar, höst och vinter brukar man använda 'regntid' och 'torrtid'. Två gånger om året, vanligtvis i uad (mars) och daba (september), inträffar regntiden med väldiga skyfall över hela Forion och som kan vara i flera veckor.

I sydöstra Forion reser sig Kadabergen. I dessa berg växer många olika örter som kan användas som både helande örter, hallucinogena droger och dödande gifter. I öst ligger Guldbergen där det finns en riklig förekomst av guld och koppar, men inget silver. Detta gör att silvermynt inte är lika vanligt förekommande som i de flesta andra länder och att Forion importerar silver i utbyte mot export av koppar.

Längst i norr avgränsas Forion av Leopardbergen. De är mycket höga och på topparna ligger det snö året om, och som namnet antyder finns det rikligt med leoparder i bergen. Detta faktum, tillsammans med att bergen är extremt branta gör att det är väldigt svårt att ta sig ut ur Forion över Leopardbergen. Det är inte särskilt mycket lättare att ta sig ut genom den tidigare nämnda djungeln Dabu, men varför ta sig ut landsvägen när man kan ta sig ut sjövägen?

Historia

Omkring år 4800 f.D. grundades riket Dabu. I Dabu dyrkades den allsmäktige guden Dau, som styr hela universum. De ansåg att Mundana rör sig i perfekta cirklar runt solen, då en stillastående jord inte kunde vara levande. Dabus folk styrdes med järnhand av umaerna, ett magikerkunnigt prästerskap som hade stöd av krigarklassen. Dabu var indelat i tre samhällsklasser: prästerna överst, därefter krigarna och längst ner fanns 'folket'. 'Folket' var ofta förslavat och var de som var arbetskraften bakom de fantastiska byggnadsverken.

Dabu växte sig stort och sträckte sig längs hela den väldiga floden Ram. Den stora pyramiden byggdes omkring 4200 f.D., och finns än idag att skåda utanför Hobinabraffa.

Enligt umaernas magiteori stod teotropin överst av alla aspekter, under denna fanns heliotropin, astrotropin, selenotropin och geotropin; några andra aspekter var inte kända. Astrologin nådde stora framsteg. Omkring 1700 f.D. sinade floden Ram och så gott som hela området förföll. Varför är oklart, men vissa hävdar att umaerna satt sig upp mot sina egna gudar och blev bestraffade I och med detta gick alla magiteoretiska framsteg förlorade. Idag finns stor kunskap inom områdena magi, astrologi och historia att hämta för den som vågar sig in till Dabus ruiner.

Vid 1300 f.D. så grundades stadsstaten Aroch i nordvästra Forion. Tack vare ett bördigt landskap och effektiv stadsbildning växte staden fort. År 313 e.D. återbildades Dabus forna hamnstad under namnet Hobinabraffa och det som återstod av Ram började kallas Hobi.

Efter ett flertal astrologers och filosofers profetior inkarnerades guden Imay som en pojke i byn Viomar utanför Aroch år 841 e.D. När han var omkring 25 år höll han sina första tal inför jublande folkmassor i Aroch. Åtta år senare blev han framröstad som Arochs andlige och politiske ledare och Imaytron blir statsreligion. Aroch utökade sina gränser och erövrade senare Hobinabraffa 913 e.D., i samband med detta bytte staten namn till Forion, 'det heliga landet' på forianska. År 970 e.D. hade Forion kontroll över hela området söder om Leopardbergen (det nuvarande Forions gränser). Ett par decennier senare införlivades det område som idag är Karakul i Forion.

År 1044 e.D. inleddes den första missionen. Präster från Imaytemplet begav sig norrut längs Blå havet och knöt senare kontakter med Sung och tog del av deras magiteori. Man lyckades även etablera flera tempel i det område som idag är Gordrion. I början av det sextonde århundradet bytte missionen riktning österut mot Stora arkipelagen. Här lyckades missionen väldigt bra, omkring en tredjedel av invånarna där tillhör Imaytron än

idag. År 1750 e.D. hjälpte Forion det ashariska folket mot den cirefaliska ockupationen då den forianske härföraren Dhanjo-Zan belägrade Feman Riskoz (nuvarande Chadarians hopp). Som tack för detta fick man öppna ett Imaytempel i staden. Ett femtiotal forianer bor idag i Chadarians hopp och cirka 200 människor i staden besöker templet varje vecka.

I samband med att den tolfte inkarnaten skulle finnas år 1939 e.D. drabbades Forion av en allvarlig kris som splittrade sabinerna. Tre av dem ansåg att det var pojken Hamud från Alay och två av dem att det var pojken Saved från Aroch. Ett stort inbördeskrig utbröt och 74 högt uppsatta ledare ur Imaytemplet halshöggs under 'hämndens och rättvisans dag' den fjärde uad (mars) 1942 e.D. Hamud blev dödad under kriget, men Saved, två av sabinerna och ett okänt antal följeslagare flydde västerut för att grunda ett nytt rike, då "Forion svikit Imay". Ingen vet vad som hände med dem, men det finns en del rykten.

Åren efter inbördeskriget var en svår tid för Forion, missionen uteblev och censuren skärptes. Historikerna kallar perioden för 'den mörka tiden', en tidsperiod som inte tog slut förrän man tvingades då omstrukturera samhället och rusta upp flottan efter att cirefalierna tagit kontroll över ön Tedon utanför fastlandet.

Efter att jargierna erövrat Karakul år 2809 e.D. blev Jargiska kejsardömet "Forions och Imaytemplets största fiende". Samma status fick det cirefaliska samväldet efter att de övertog Gordrion 2874 e.D. och därefter förföljt den Imaytroende minoriteten.

Städer

Alay: Alay är med sina 7.000 invånare Forions näst största stad, och det är där den allra största delen av Forions handel sker. I Alays hamn återfinner man handelsskepp från nästan hela Mundana, från såväl Menon-Aun som Consaber. Staden är belägen på en brant klippa som sluttar ner mot Alayviken och alla hus är belägna på denna sluttning, vilket gör att staden får en speciell struktur. I Alay är det ständigt liv och rörelse och staden är känd för sitt stora branta torg och dess marknad som till största delen drivs av pyaralver.

Aroch: Forions huvudstad är Aroch, som med sina 41.000 invånare även är Forions största stad. Det är här som Selif Sabins tjugoförsta inkarnation befinner sig tillsammans med inkarnationerna av de tre mödrarna och de fem sönerna. Besökare som kommer till Aroch brukar häpnas över den vackra stadsarkitekturen med de många parkerna, statyerna och fontänerna. Aroch är även känt för sina två stora universitet samt det gigantiska stadsbiblioteket. Där finns ett stort antal skrifter från fjärran platser (som man har 'flyttat' tack vare missionen).

Hobinabraffa: Hobinabraffa är den tredje största staden i Forion, omkring 3.000 är bosatta där. Staden är känd för sina kopparslagare, vilka bearbetar den metall som bryts i Kopparbergen en bit norrut. Kopparslagarnas konsthantverk är kända över hela Mundana och håller en mycket god kvalité. Hobinabraffa är den stad som har bevarat mest från Dabus forna kultur. Man har bland annat återuppbyggt de tre koncentriska ringmurarna runt staden och byggt nya vackra torn och befästningsverk. I mitten av staden finns ett högt torn som är krönt med spira med en gnistrande kristall av unika mått.



Språk

De allra flesta som bor i Forion har forianska som modersmål, med undantag av tosher, utländska besökare och en del pyaralver. Forianska dialekter har tack vare missionen spridit sig till Tarhai, Kryddöarna, Stora arkipelagen och Eumo.

Forianskan har inga likheter med varken momolanskan, mûhadinskan, toshernas tungomål eller de lokala språk som talas i Stora arkipelagen. Forianskan tros härstamma från det språk som talades i det forna riket Dabu. Enligt ickeforianer uppfattas språket som ett vänligt och sjungande språk som även är relativt lätt att lära sig.

Det skriftspråk som används är foriansk skrift, vilken anses ha sitt ursprung i den kilskrift som användes i Dabu. Alla viktiga politiska dokument och religiösa skrifter författas med foriansk skrift. Exempelvis är Forions lagbok 'Amun al Forio' och den heliga skriften 'Tårarnas bok' skrivna med foriansk skrift. Läs- och skrivkunnigheten är dock väldigt låg och det är få förunnat att kunna läsa och skriva. Alla de 25 tecknen i foriansk skrift är raka och kantiga, vilket beror på att skriften inte ändrats så mycket från kilskriften som användes i Dabu. Det finns ännu inga fasta stavningsregler i foriansk skrift.

Samhälle

Högst upp i den forianska hierarkin finns inkarnationen av Selif Sabin, under honom är inkarnationerna av mödrarna och sönerna. De nio inkarnationerna brukar gemensamt benämnas

'Den heliga familjen' och fungerar som ett landsråd med ansvar för rikets handel, krigsmakt, utrikespolitik och inte minst Imaytemplet. Världslig och andlig makt är inte åtskilda i det forianska samhället.

Landsrådet utser de tre överciceronerna vilka ansvarar för de tre större städerna i Forion. Överciceronerna styr sina städer tillsammans med stadens handelsråd.

Handelsmännen har på senare tid börjat sluta sig samman mer och mer. De vill förhandla fram fri prissättning "för landets och därmed även religionens bästa". Än så länge motsätter sig Imaytemplet en sådan reform med hänvisning till vad som står i 'Tårarnas bok', men med tanke på att Forion halkar allt mer efter cirefalierna så kanske en lagändring blir tvungen för att rädda handeln.

Gemene man i Forion brukar sin jord som man vanligtvis arrenderar av det lokala Imaytemplet. Hyran betalas oftast in i form av dagsverken. En del av det som det lokala templet får in skall betalas till stadstemplet och modertemplet i Aroch.

Mat i Forion

Maten i Forion skiljer sig från maten på de flesta håll. Vissa likheter finns dock med maten i Momolan. Till den mesta maten serveras ris. Speciellt för Forion är att man gärna använder majs, nötter och banan i många maträtter.

Bajo: En speciell sås som tillverkas med krossade nötter, tomat, vitlök, ingefära, citron, honung, olja, peppar och hackad lök. Den är mycket populär och serveras oft till ris.

Damajam: En specialitet från Aroch som är populär över hela landet. Den består av grillade kycklingbitar med bajo-sås, extra kryddiga kofta-bullar, skivad banan, majs, vitlökssås och ris. Det hela serveras i ett extra stort ebanji-bröd.

Dan-has: Strimlat lammkött som steks tillsammans med ris, majs, vitlök, citron och nötter.

Ebanji: Ett tunnbröd som ofta används istället för sked för att äta övrig mat.

Kofta: Köttbullar (ofta av lammfärs) som grillas på spett, kryddade med vitlök, peppar och rikligt med mejram. Serveras med kokt ris.

Sarud: En maträtt från Alay som lagas med stekt fisk, banan, majs, vitlök, citron och mejram. Serveras med ris och rå lök.

Folket i Forion

De allra flesta i Forion är forianer av darkenskt ursprung. Det finns dock en liten grupp pyaralver i Forions tre städer, och en del utändska handelsresande i Alay. En icke omtyckt folkgrupp i Forion är cirefalierna, som tycks ta allt större del av inrikeshandeln från pyar. Runt om i Forion lever även en del isolerade toshstammar.

En foriansk man är omkring 180 cm lång och väger cirka 85 kg. Kvinnorna är något kortare och lättare, 170 cm respektive 70 kg. Forianerna har ofta svart krulligt hår och mörkbrun hy. Forianer skiljer sig åt gentemot andra darkener då de har ljusbruna ögon.



Vanliga namn

I Forion brukar namn skrivas som ett dubbelnamn: det första namnet anger faderns namn om det är ett mansnamn eller moderns namn om det är ett kvinnonamn; det andra namnet anger tilltalsnamnet. I vissa fall kompletteras dubbelnamnet med yrket, ett släktnamn eller ett epitet efteråt. Exempelvis Dhanjo-Zan härförare eller San-Duha den ärelystna.

Mansnamn: Ashbak, Bey, Chalad, Daham, Dehyan, Dhanjo, Fum, Ged, Hamud, Hayel, Izzay, Kay, Kinte, Marwan, Naklaw, Nawan, Oyhen, Raham, Rani, Saved, Selif, Shahan, Yofil, Yrgam, Yurgo, Yuwbinay, Zan.

Kvinnonamn: Aymana, Bun, Cawila, Dev, Duha, Eltah, F'weli, Funa, Hana, Hawyana, Kon, Kuho, Lawa, Lov, Mamay, Maya, Rimya, San, Sarya, Tarwa, Van, Walia, Yana.

Typiska karaktärsdrag

För en typisk forian är Imaytron en viktig del av livet. På grund av religionens budskap om ärlighet är forianerna ofta sedda som ett hederligt och pålitligt folk. Tro och Heder är höga karaktärsdrag.

Religion

De allra flesta forianer tillhör den religion som Imaytemplet påbjuder och besöker sitt lokala tempel varje yaha (söndag). Imaytron är statsreligion i Forion, således är den tjugoförsta inkarnaten av Selif Sabin både Imaytemplets högsta ledare.

År 841 e.D. lät sig guden Imay födas i byn Viomar utanför Aroch som pojken Selif Sabin av de tre mödrarna Kärlek, Om-

tanke och Beskydd. Selif Sabin fick senare fem söner: Tillit, Barmhärtighet, Medlidande, Givmildhet och Osjälviskhet.

Enligt Imaytemplet skall man inte be till Imay utan finna honom inom sig genom meditation. Denna uppmaning följs dock endast av de som arbetar inom Imaytemplet; det är vanligt att bönderna i Forion ber till Imay om exempelvis bättre skörd och en god hälsa.

En vägledning för en Imaytroende är skriften 'Tårarnas bok' vilken är författad av Selif Sabins inkarnationer. I denna står råd och uppmaningar för den troende. Det står bland annat att en troende inte får dräpa, ljuga eller bedriva ocker.

Krigsmakt

Varje ciceron har en skyldighet gentemot sin överciceron och inkarnationerna att mönstra ett bestämt antal till Forions armé. Armén är främst tänkt att användas som försvarsmakt i krigstid och ordningsmakt i fredstid. Det finns planer på att anfalla Karakul om tillfälle ges (exempelvis om Jargien råkar in i krig på annat håll).

Utöver dessa så finns även små elitförband bestående av tempelkrigare såväl till häst som till fots med syfte att försvara bland andra missionärerna och inkarnationerna. Dessutom finns en stor krigsflotta belägen i Alay med syfte att skydda handelsskeppen, men kan även komma att användas för att försvara Imaytron på Stora arkipelagen mot cirefalierna.

Handel

Tack vare det fördelaktiga geografiska läget har Forion handelsvägar över såväl Söderhavet, Blå havet och Stormarnas hav. Man handlar främst med Mûhad, Momolan, Stora arkipelagen, Tarhai, Kryddöarna och Menon-Aun. Viss handel förekommer även med Jargiska kejsardömet och Cirefaliska samväldet, men då båda dessa länder är Forions fiender går handeln främst ut på att lägga så höga och fördelaktiga tullar på det konkurrerande landet.

Det är förbjudet för en Imaytroende att låna ut pengar mot ränta, då detta betraktas som ocker. Dock har pyaralverna och cirefalierna i landet rätt att göra detta och stor konkurrens har uppstått mellan dem. Det sägs även att Imaytemplet har stött pyar med resurser för att bekämpa cirefalierna. Såväl Imaytemplet som pyars handelshus förnekar detta.

Forion importerar främst järn, silver och pärlor och exporterar tyger, kryddor, hantverksarbeten, koppar, ädelstenar och spannmål.

Myntsystem

På grund av den rika förekomsten av koppar och bristen på silver i Forion präglas det ett sju gram tungt mynt av koppar med samma värde som en silverdenar.

Det finns fem olika sorters mynt i Forion: Kopparmynten honod och honum värda 1/10 respektive 1 silverdenar; det något ovanligare silvermyntet agun med samma värde som en denar; samt de två ännu ovanligare guldmynten aurod och aurum värda 20 respektive 160 denarer.

Tideräkning & Kalender

I Forion används den forianska kalendern, vars tideräkning har sin början med Imays nedstigande på Mundana år 841 e.D. Detta motsvarar 'frälsningens år' i Forion, aldrig 'år 0' då detta tal ännu inte fanns i Forion då den forianska kalendern utarbetades i slutet av 800-talet e.D. Värt att nämna är att Forion på senare tid infört ett räknesystem liknande cirefaliernas med talet noll.

Den forianska kalendern är, liksom den jargiska och coloniska, uppdelad i tolv månader, 48 veckor eller 336 dagar. Månadernas namn är: vahad, danuh, uad, baran, kohun, sehun, yot, veneh, daba, saun, kenu och husu. Dagarnas namn är: yaha, duha, beha, keneha, luha, baduha och naha.

Årtal innan 'frälsningens år' skrivs 'innan frälsningen' och årtal efter 'frälsningens år' skrivs 'efter frälsningen' År 0 i jargisk tideräkning motsvarar 'år 841 innan frälsningen' och år 2967 e.D. skrivs 'år 2126 efter frälsningen' i Forion.

Intressanta personer

Överstebibliotikarie San-Duha den ärelystna: Duha är överstebibliotikarie för det stora stadsbiblioteket i Aroch och har så varit de senaste elva åren. Hon fick titeln när hon var 28 år gammal och hon har fått slita hårt för att bli behandlad med respekt av sina äldre manliga kollegor. Duha har låtit påbörja en utgrävning av ruinerna efter Dabu för att finna gamla skrifter och föremål, och på så vis höja sin och bibliotekets status. Det ryktas även om att hon vill 'flytta' skrifter från det stora universitetet i Stora arkipelagen för att rädda dem undan cirefalierna. Exakt hur denna flytt ska gå till vet ingen utom Duha själv.

Selif Sabins tjugoförsta inkarnation: Överst i den forianska hierarkin sitter Selif Sabin inkarnerad som en blott nio år gammal pojke. Vid en första anblick ser han ut som vilken foriansk pojke som helst med när han talar märker man att så inte är fallet. Han talar visare än någon annan men trots detta kan den enklaste bonde (om han nu får träffa Selif Sabin) förstå vad som sägs. Selif Sabin har redan börjat författa stycket om hur en rättrogen undviker begär till den heliga skriften 'Tårarnas bok'. Om nu rollpersonerna mot förmodan skulle träffa Selif Sabin (detta skulle kunna ske om exempelvis ett viktigt uppdrag gällande Forions bästa skulle ges till rollpersonerna eller om dessa har gjort sig förtjänta av en belöning efter gärningar som gynnat landet); så kommer de redan efter några sekunder känna den gudomlighet som Imay utstrålar genom Selif Sabin. De som träffat honom berättar om hur de på ett egendomligt vis känt stundens allvar och varit koncentrerade på en nivå högt över det vanliga.

Fum-Daham den heroiske: Daham räknas som hela Forions hjälte och besjungs över hela landet. Han har efter sina 34 år på Mundana uträttat en rad hjältedåd, däribland de elva försvaren av Forions kuster mot fientliga pirater från Dhur-Koor, då han vid flera tillfällen samlat tekniskt och antalsmässigt underlägsna arméer som tack vare en enastående moral kunnat vinna alla slag. Vidare sägs han ha nedkämpat inte mindre är tjugo jargiska soldater på egen hand efter att han avslöjat det jargiska spionaget i Hobinabraffa. I varje by i Forion finns en skröna om vad Daham uträttat i just deras by. Hur skrönan lyder är upp till spelledaren, det är dock ett faktum att sanningshalten brukar variera från by till by.

Intressanta platser

Dabuskogen: Dabuskogen ligger norr om Hobinabraffa och har fått sitt namn av det forna riket Dabu som en gång fanns där för flera tusen år sedan. Efter att Dabu gick under för omkring 4.700 år sedan växte hela området igen och blev extremt vildvuxet. I skogens stora antal ruiner gömmer sig många hemligheter som hittills till största delen förblivit outforskade. I norra Forion, öster om Leopardbergen, sägs umaernas palats ha legat och platsen var därmed Dabus centrum. Ryktena berättar om en gigantisk orm på minst 20 meter som vaktar palatset från besökare så att hemligheten bakom Dabus undergång inte skall läcka ut. Många rykten går i Hobinabraffa in de som en gång gått in i skogen för att söka efter spänning och rikedom för att senare komma tillbaka helt apatiska och viljelösa. De flesta äventyrslystna som ger sig in i skogen återvänder dock aldrig.

Stadsbiblioteket i Aroch: Centralt i Aroch ligger stadens stolthet – det imponerande stadsbiblioteket. Detta grundades efter att Aroch hade erövrat Hobinabraffa och grundat Forion 913 e.D. (72 år efter frälsningen). Alla skrifter av intresse i Hobinabraffa flyttades till Aroch där man byggde biblioteket för att samla vetandet på en och samma plats. Med missionen har antalet skrifter och böcker i biblioteket utökats och nu är stadsbiblioteket ett av de största i Mundana. För att få tag på 'de farliga skrifterna' som censuren beslagtagit krävs ett speciellt tillstånd som inte är speciellt lätt att få tag på såvida man inte lättar på penningpungen ordentligt.

Äventyrsuppslag

Diplomati: Efter den senaste tidens kolonisation av Stora Arkipelagen har flera Imaytempel förstörts och tron är på tillbakagång. För att hindra tillbakagången och sprida Imaytron är alla överens om att något måste göras och det fort. Rollpersonerna ges ett diplomatiskt uppdrag att forma en allians med Fraktionen. Att få med sig Fraktionen borde inte vara så svårt med tanke på läget i Stora arkipelagen, men Forions planer är att denna allians enda fiende skall vara det cirefaliska samväldet. Man har tänkt sig att även få med sig Consaber, som faktiskt konkurrerar med cirefalierna. Att skapa en allians mellan Consaber och Fraktionen kommer att uppfattas som ett diplomatiskt mästerverk och rollpersonerna kommer blir rikligt belönade (och förföljda av cirefalierna). Oavsett hur alliansen utformas så är huvudmålet för Forion att försvara Imaytron och på så sätt få en allierad med goda handelsmöjligheter

Utgävningar i Dabuskogen: Rollpersonerna får ett uppdrag av självaste San-Duha för att ge sig in i Dabuskogen för att leta upp skrifter och annat av bibliotekets intresse. De tilldelas efter ett dyrt och heligt löfte om lojalitet en karta och en enkel men hemlig nyckel till översättning av Dabus kilskrift. Efter mycket slit finner rollpersonerna det som biblioteket vill åt. På väg hem så träffar de på ett par leende cirefalier som erbjuder det tiodubbla av vad Duha har lovat dem för att de ska få kartan, nyckeln och vad rollpersonerna funnit. Här sätts rollpersonernas heder på prov mot deras girighet. Vad gör cirefalierna för att få tag på skrifterna om rollpersonerna inte godtar erbjudandet? Hur skall rollpersonerna klara sig undan bibliotekets lärda man och deras underhuggare om de säljer vad de funnit?

Legender och myter

Falska inkarnationer: Efter inbördeskriget så flydde som bekant en liten grupp människor ur Imaytemplet västerut. På senare tid har denna händelse uppmärksammats av de intellektuella inom universiteten och Arochs stadsblibliotek. Många är de som på senare tid seglat västerut för att finna 'Imays sanna rike'. Imaytemplet bedriver mycket hårda förföljelser av de som talar om detta. Kan det bero på att det ligger någon sanning i ryktet?

Mörkerkrigarna: Det sägs att anledningen till att Dabu gick under var att mörkerkrigarna (en grupp inom krigarklassen) tog över makten från umaerna för att förbereda ett mörkrets rike. Ryktet berättar vidare om att umaerna då offrat sina liv för att förstöra för mörkerkrigarna, detta torde vara anledningen till att Dabu växte igen. En liten del av mörkerkrigarna överlevde och deras mörkerherrar gav dem ett evigt liv. De sägs nu befinna sig runt om i Forion och de planerar att störta Forion för att återigen bereda ett rike för mörkret. Det sägs att flera viktiga befälhavare inom Forions armé är mörkerkrigare.

Fakta om Forion

Statsskick: Teokrati under Imaytemplet.

Statsöverhuvud: Den tjugoförsta inkarnationen av Selif Sabin.

Rättsväsende: Lokala rättsskipare ur Imaytemplet som tolkar lagboken och utdömer lämpliga påföljder.

Areal: 522.000 km2.

Invånarantal: Omkring 450.000 invånare.

Befolkningstäthet: 1,1 invånare/km2.

Befolkning: Forianer (darkener) 82%, Pyar 10 %, Tosher 2%, Cirefalier 2% (ej medräknat de cirefalier som bor i Tedon), Övärldare 1%, övriga 3%.

Språk: Forianska. Som skriftspråk används foriansk skrift.

Huvudstad: Aroch, 41.000 invånare.

Huvudnäring: Handel, jordbruk, fiske.

Handelsvägar: Söderhavet, Blå havet och Stormarnas hav.

Import (i stort): Järn, silver, pärlor.

Export (i stort): Tyger, kryddor, hantverksarbeten, koppar, ädelstenar och spannmål.

Militära resurser: 20.000 soldater kan mönstras av ciceronerna, dessutom en flotta bestående av 40 fartyg.

Religion: Imay (85%).

Vänner: Mûhad, Tarhai, Stora arkipelagen.

Fiender: Cirefaliska samväldet, Jargiska kejsardömet, piraterna från Dhur-Koor.

Myntfot: 1 aurum = 8 aurod, 1 aurod = 20 honum, 1 agun = 1 honum, 1 honum = 10 honod (både agun och honum har samma värde som den jargiska denaren).

KAPITEL ARTON

TAKALORR



Hraz satt på en svart klippa och stirrade ut över det stilla havet. Det är inte ofta trukher drabbas av filosofiskt vemod, men ibland händer det. Man kunde kanske tro att det röda skimret i solnedgången skulle ge trukhen fridsamma tankar, men så var det inte. I natt skulle hans stam ge sig ut och överfalla grannstammen i hopp om att erövra deras grottor, mat och kanske till och med några inte allt för besvärliga kvinnor.

Hraz satt och mumlade hur han skulle gå till väga, ”Det var ett komplicerat problem – grannstammens grottor var alldeles för lättförsvarade. Hraz kanske skulle kunna göra en kringgående manöver och anfalla dem i ryggen? Nej, det skulle ta för lång tid. Det finns mil med outforskade tunnlar i berget och klipporna var förrädiska. Här och var finns det dessutom tunnlar med lava. Nej, det var en dum idé.”

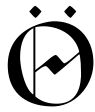
”Men Hraz kanske skulle skicka in gûrderna genom grottans luftschakt? Nej, det var nog också en dum idé – grannstammen hade nog tänkt på detta själva och satt upp spjutförsedda galler i luftschakten.”

”En skenmanöver, kanske, som lockade ut Rorkzh från sina skyddande grottor. Visst, grannstammen skulle säkert lockas ut ur grottorna, men Hraz egna krigare skulle inte kunna hejda sig, och då skulle skenmanövern rinna ut i sanden.”

”En fejkad skenmanöver, då, som får Rorkzh att tro att man bara låtsas anfalla så att de väntar i sina grottor när Hraz krigare i själva verket gör ett frontalangrepp? Nej, det skulle inte heller fungera – Rorkzh skulle inte heller kunna hejda sig.”

”Det fick nog bli ett enkelt frontalangrepp. Först gûrderna, därefter trukher och tiraker med grottrollsunderstöd. Ett klassiskt anfall helt enkelt. Dessutom var det roligast så!”

TAKALORR



ÖN TAKALORR OCH dess omgivande ögrupp har ett mycket varierat klimat. I området kring Tibanbukten är det torrt och varmt året om, utom vid en kort regnperiod under vintern. Den stora sydslätten är dominerad av tropisk regnskog och de höga bergstopparna, vissa av dem är ända upp till 3.500 meter höga, har ett skoningslöst arktiskt klimat. Förutom Tibanbukten är Takalorr ett tämligen oförsonligt område, där antingen klimat eller vilddjur utgör en konstant fara, och Tibanbukten domineras helt av Takalorrs infödda befolkning – tirakerna. Man finner även tiraker uppe i bergen. Tirakerna lever huvudsakligen på fiske och jordbruk, men en stor del av Takalorrs inkomst kommer även från piratverksamhet. Huvudsakligen är det Bazirk som bor i byarna runt om på öarna i arkipelagen och det är även dessa som står för huvuddelen av piratverksamheten. Marnakh hittar man mest i staden Tiban, längst inne i Tibanbukten, där de sysslar med handel med dem som lyckas segla in i Tibanbukten. Frakk föredrar de höga bergen, där de lever av jakt och samlande.

Geografi

Ögruppen Takalorr består av själva ön Takalorr, ön Kalarr och de omgivande öarna. De flesta öarna är vulkaniska öar eller korallöar. Därmed är ögruppen Takalorr mycket dynamisk och omväxlande. De olika småöarna är huvudsakligen djungeltäckta, närda av den oerhört rika vulkaniska askan. Krotzbergen sträcker sig nästan 3.500 meter upp över havet och djunglerna på Kalarr och Takalorr är bland de tätaste i världen. Man kan finna nästan alla klimattyper på Takalorr: allt från djungel till vulkanöken och arktiskt klimat på bergstopparna.

Detta innebär att Takalorr har en helt unik flora och fauna. Plammussla och fiskarten borslan hittar man till exempel enbart på Takalorr, liksom flahträdet.

Den mycket långgrunda Tibanbukten skyddas av de höga omgivande bergskedjorna vilka utgör ett gott stormskydd. De olika Bazirkstammarna i Tibanbukten har utsett bukten till ett område fredat från sitt sjöröveri varför den har ett rykte om sig att vara ett piratfritt område. I själva verket finns det få områden som är så piratrikt som Tibanbukten, men normalt brukar Bazirk låta bli att härja här.

I Krotzbergen är livet hårt och skoningslöst. Det är inte att undra på att det enbart är de primitiva Frakktirakerna som vågar sig hit upp. De färdas sällan högst upp till toppen, utan håller sig mellan regnskogstaket och trädgränsen, vilket är det drägligaste området av bergskedjan. Huvudsakligen lever de av samlande och jakt, men några Frakk har börjat med gruvdrift och stenbrott.

Kharlahfloden, en långsam flod som ringlar sig norrut från de södra bergen ner mot Tibanbukten, har ett ohälsosamt rykte. Det är ett område där inga tiraker sätter sin fot. Skulle de göra det tar det inte lång tid innan de återfinns flytande i floden, ofta utan huvuden. Områden kring Kharlahfloden domineras nämligen helt av en flock henéaalver, en av de tre största flockarna i Mundana. Tiraker tolereras helt enkelt inte innanför de av henéa utropade gränserna.

Det finns legender om kolossala tempelruiner vid Kharlahfloden som håller enorma skatter som vaktas av henéa vilka anser området vara heligt. Dessa legender lockar äventyrare, inte bara tiraker, utan även penninglystna människor, upp längs floden och in i regnskogens mörker. Väldigt få har någonsin återvänt för att tala om vad de funnit, men det verkar som om de som en gång uppförde dessa tempel och städer i djungeln också var desamma som ställde upp de två enorma statyerna vid Thummons Portar, det södra av sunden mellan Damarien och Takalorr.

Ett viktigt landmärke är triangeln som bildas av Takalorr och de två större öarna vid Takalorrs sydvästra hörn. Mellan dessa öar fanns en gång ett väldigt rykande berg, befolkat av frakktiraker. Vid ett tillfälle blev Mahktah arg på sina underlydande och dräpte dem genom att spränga berget. Vågorna från explosionen sköljde över hela världen, ställde till problem på Melorion och dränkte delar av Momolan. Det alltjämt kokande vattnet mellan dessa tre öar kallas fortfarande för 'Mahktahs Vrede'. Området är ansett som farligt vatten, och mer än ett fartyg har försvunnit ner i ett kokande inferno av brinnande vågor.

Historia

För mycket länge sedan invaderade Zargan de öar som idag utgör Berenholt varpå Zargans storhetstid började. Över hundra år senare lyckades Zargan, med hjälp av riket Radh-Kamra, erövra tirakriket Ragnash i Krolimbergen. Zargan inledde sedan en tid av plundringståg främst riktat mot kusten, men även inåt land. Tirakerna tog också tillbaka de delar av Sunari som en gång i tiden varit deras. Människorna i Sunari gjorde dock efter en tids tirakiskt herravälde uppror mot erövrarna och grundade då riket Ramora.

Några sekler efter händelserna i Sunari seglade Danarths flotta in och besegrade tirakerna vid Kathar, erövrade hela ön samt ett par närliggande öar. Dessutom framtvingade man en allians med de vildsinta tirakerna. Tirakerna fortsatte att förlora öar, och fick allt svårare att hålla sina landområden på fastlandet.

Till slut tvingades tirakerna att fly från området som utgör nuvarande Soldarn, då det relativt unga riket Ramora drev ut dem genom hård och hänsynslös krigföring.

Tirakerna förlorade slag på slag, och bara omkring två århundraden innan tideräkningen fick sin början, drevs de ut på ön Rimcoz söder om Vambolien. Cirefalierna kom att ta Melorion i besittning, varpå öarnas sjömakt växte, vilket resulterade i att handeln sakta började ge landet ett stort välstånd.

När tirakerna landsatte horder med tirakiska krigare i södra Soldarn 730 e.D., lyckades de befästa ett stort område ända upp till Khrûnbergen. Som bas för sin fortsatta expansion



grundlades staden Rampor. Efter tre år av härjningar och plundringståg intog den tirakiska hären staden Amina i södra Nevo. Staden plundrades och brändes till grunden under osedvanligt stor grymhet. Den tirakiska expansionen skulle komma att fortgå i ytterligare tio år, då de tillfälligt hejdas vid slaget om Mihol. Utan att möjlighet att kunna stå emot förenade nevrinska och soldiska trupper, drevs tirakerna tillbaka och led flera stora nederlag.

Tack vare en väl genomförd krigslist lyckades tirakerna starta ett nytt krig mellan alver och dvärgar år 965 e.D. Detta femte stora krig varade i två år, då tirakerna anföll de försvagade alverna och dvärgarna. Denna fortsättning kom att kallas 'det första tirakkriget'. Till en början gick kriget helt och hållet tirakernas väg, men när alverna och dvärgarna kom på vem som låg bakom det femte stora kriget, så gick de samman och erbjöd mer motstånd. Vid en av de större sammandrabbningarna under kriget, slaget om Nimto bro, slogs tirakerna tillbaka av Zoriáns bondearmé. Dessa förföljde sedan de flyende tirakerna, och då de drivits på fortsatt flykt under några veckors tid, möttes så småningom styrkorna i ett avgörande slag vid dvärgbyn Hazr. De dvärgar och nevriner som stred sida vid sida krossade stora delar av tirakhären, och drev de överlevande på flykt. Tirakledaren Marnakh anslöt sig till människorna, varpå inbördes strider mellan tiraker följde. De tiraker som sällade sig till Marnakhs ledarskap fick fristad hos människorna i Kiaz och Rampor.

Det skulle dock inte dröja länge innan människorna och tirakerna i Rampor drabbade samman. Upplopp i Rampor ledde till att flera hundra individer dödades, varpå det skapades restriktioner över vilka yrken som tiraker fick och inte fick ha. Tirakerna utestängdes helt och hållet från hantverkaryrket, stadsvakten och så gott som alla ämbeten och tjänstemannastolar reserverades för människorna. Tirakerna fick i sin tur monopol på handeln med Takalorr samt exklusiv rätt att sälja brännvin och drycker med högre styrka än det vanliga husölet. Dessutom hamnade många tiraker som grovarbetare, i gruvorna eller i hamnen.

När tirakerna från Kiaz 1371 anföll Västmark slog de sig fram genom landet och skapade en korridor ut till havet, för att på så sätt kunna understödjas av soldater från Takalorr. Sex år senare lyckades dock västmarkarna driva tillbaka tirakerna, trots storslagna hjältedåd av takalorrska soldater.

Under senare år ingick tirakerna i Tiban ett sjöförbund med Melorion. Förbundet utgjorde ett starkt hot mot andra sjömakter, och i synnerhet den sabriska handelsflottan kände sig med rätta hotad. Med hjälp av tirakiska sjörövare i sin tjänst lyckades dock sabrierna så splittring och därmed omintetgöra sjöförbundet.

Städer

Det finns en enda stad på Takalorr värd namnet och det är Tiban, vilket är en handelsstad, med de främsta exportvarorna malm, metaller och trä. Eftersom sjönationer som Consaber, Melorion och Soldarn är beroende av exotiska träslag tvingas de ofta bege sig hit för att handla, hur motbjudande de än finner de pälsade tirakerna. Således blomstrar Tiban, i alla fall såpass mycket som Takalorrs enda tirakstad kan blomstra. I modulen 'Tiraker: Mörkrets döttrar' finns en mycket utförlig beskrivning av staden.

Tiban: Läget längst in i Tibanbukten skulle nog kunnat avskräcka de flesta handelsfarare, med tanke på de stora områden med Bazirktiraker man måste segla igenom men det är tvärtom, Tibanbukten är ansedd som ett av de säkrare områdena i närheten av Takalorr och därmed är Tibans läge som enda kontaktpunkt mellan människor och tiraker säkrad. Staden lever huvudsakligen av handel, särskilt då med exotiska träslag, vilka huggs ner ur Takalorrs djungler utan urskiljning. Även en hel del hantverk förekommer. Tiban är en multikulturell stad. Förutom de Marnakhtiraker som bor i staden och i dess omgivning så finns där både besökande och residenta köpmän och hantverkare från så gott som hela världen. De enda man inte lär hitta bland de sextusen invånarna är dvärgar och alver.

Språk

Man talar nästan uteslutande sakhra på Takalorr. Undantaget är handelsmän i Tiban som talar faliska, sabriska, jargiska, ashariska och till och med thalaska och momolanska.

Samhälle

Takalorrs tiraker är, med undantag av frakk-tiraker i Krotzbergen, riktigt civiliserade. De flesta byar styrs av ett råd bestående av de mest framstående personerna i de olika familjerna i byn. Stambegreppet finns inte längre kvar, men utomstående betraktar fortfarande varje by som en egen stam. En kvinna står som rådets ledare och har alltid en given rådgivare i byns schaman.

Rådets debatter är livliga och ofta fysiska. Att se haltande tiraker på väg hem från ett rådsmöte är ingen direkt ovanlig syn. Systemet är egentligen riktigt demokratiskt – det förslag som gillas bäst får flest anhängare, vilket leder till en numerär fördel i den kommande 'debatten'. Under rådet är byn eller stammen ofta indelad i flera olika ranger. Rangen är utsatt för ständig tävlan och man kan lätt rasa flera steg i skalan till följd av en dålig dag. Längst ner hittar man slavarna, vilka utgörs av svaga tiraker och gûrder samt tillfångatagna icke-tiraker. Dvärgar och alver tar hellre sitt liv än hålls som slav av en tirak, men en och annan människa eller missla har då och då drabbats av det trista (och korta) livet som slav i en tirakby.

Slavdrivaren har det lite bättre. Han betraktas som en slav men har mer privilegier. Hantverkare utgör de lägre rangerna, speciellt om de sysslar med vardagliga hantverk som att baka bröd, bygga hus, göra lerkrukor och liknande. Betydligt högre status har de hantverkare som bankar till svärd, täljer pilar och gör pilbågar.

Krigare utgör den största samhällsgruppen och rangordnas från lockbete till elitkrigare. Lockbetets uppgift är att offra sig själv så att fienden lockas fram. Elitkrigaren är tirakernas främste krigare och är nästan alltid ledare över en familj.

Tirakisk mat

Den mesta tirakiska maten är ganska oaptitlig att äta för ovana människor. Men lär man sig äta den så kan det vara en stor njutning att inta välIagad tirakisk måltid – ett problem är dock att mycket av den tirakiska maten är hastigt och ofta väldigt slarvigt lagad.

Auccagröt: Bhanna-lu-gryn kokas tillsammans med honung, auccagröt och äpplebitar.

Bitterhukk: Blod och bhanna-lu-mjöl jäses en vecka varvid vatten och örter tillsätts. Degen formas och gräddas till kakor som man sedan låter sjuda i saltvatten eller köttspad. En genuint tirakisk rätt.

Fisk i kokgrop: Urtagen fisk fylls med smakrika växter och tillagas i kokgrop med hjälp av heta stenar.

Fiskvälling: Torkad fisk krossas till mjöl och kokas tillsammans med rötter, fett eller fisklever.

Grötkaka: Krossad hirs kokas med vatten och fett. Gröten torkas i ett par dagar och ätes som bröd eller steks och äts med fisk eller kött.

Hukkbröd: Det urtypiska tirakiska brödet lagas genom att blanda bhanna-lu-mjöl med blod. Degen kryddas med örter och gräddas i ugn eller nära elden.

Kött i kokgrop: Kött, framförallt krokodil och vildsvin, lindas in i näver tillsammans med smakrika växter. Kokas i kokgrop tillsammans med heta stenar.

Wurhukk: Blod och vatten blandas med bhanna-lu-mjöl och fett. Klimparna kokas i vatten tills de flyter upp till ytan. En näringsrik tirakisk maträtt.

Mäktiga släkter

Wekzi: Handelshuset Wekzi är Tibans största och leds av bazirktiraken Brakka, dotter till den beryktade handelsfurstinnan Nihtor Wekzi. Familjen Wekzi har i det närmaste monopol på lyxvaror från Takalorr till kejsardömet, vilket skänker familjen och handelshuset enorma inkomster. Familjen är liksom många andra tirakfamiljer ökänd, och de sägs att de har egna pirater på sin avlöningslista vars enda uppgift är att sänka rivaliserade handelshus fartyg.

Reza: En stolt familj med många sjöfarare och handelsmän är Marnakhsläkten Reza. Kharziza Reza är släktens mest namnkunniga person. Hon leder Tibans köpmannaråd, hjälpt av sin personliga rådgivare Nekkma Andeblidare. Köpmannarådet har ganska stort inflytande i staden och indirekt på utformningen av handeln över vattnen. Reza är därför en mycket mäktig släkt.

Ukkalim: Sprit, droger, prostitution och slavhandel. Det är fyra nyckelord som väl beskriver familjen Ukkalims förehavanden. Tibans mest välkända bordellmamma Dhakka av Mahko och hennes son Harkk kötthandlaren är släktens mäktigaste personer, men de ligger just nu i fejd med varandra. Dhakka har tröttnat på att hennes son behärskar stora delar av slavhandeln över Rhungsjön och det ryktas om att ett mindre krig är på väg att blossa upp mellan mor och son.

Grokk: Den furstliga familjen Grokk residerar i det soldiska hertigdömet Trollhems berg. Från Garkurborg styr den tirakiska hertiginnan Garkur Grokk över sina undersåtar med relativt varsam hand. I Soldarn ser man snett på släkten Grokk, som utöver hertiginnan mest består av spritbrännare, soldater och en och annan jägare. Hertiginnans make är en slät figur vid namn Nikkhath tåtasse som sköter hushållet och på papperet dessutom basar över garnisonen.

Vanliga namn

Mansnamn: Arog, Bekkaz, Dolomaz, Ekkim, Faath, Gragg, Hanazeth, Kûther, Lût, Maagrim, Nezgûhl, Olgakk, Ragog, Shûlger, Thaar, Ulag, Waagh, Xorhath, Zuthzuth.

Kvinnonamn: Bizezel, Dûra, Ezel, Fogga, Grima, Haztah, Kûa, Lakka, Menotah, Nihtwulfa, Ooga, Reza, Saza, Thagûtah, Umma, Wulfa, Xora, Ynna, Zûtah.

Typiska karaktärsdrag

Alla Tiraker har låg Heder. De flesta tiraker på Takalorr (ej Marnakh) har hög Lojalitet, Amor, Aggression och Tro. Gûrder skiljer sig i och med att de oftast har låg Lojalitet. Mer info om karaktärsdrag för tiraker finns i boken 'Tiraker: Mörkrets döttrar'.

Religioner

Liksom alla andra tiraker dyrkar de på Takalorr den ende gudinnan Mahktah eller 'Den Mörka'. Mahktah tillbes inte direkt, utan schamanen står istället i kontakt med ett antal dwarkkas eller andar.

Tirakerna har många religiösa högtider som firas med ritualer och festligheter. Ofta används berusningsdrycker och olika rökelser i rikliga mängder vid dessa högtider, vilket gör att de flesta tiraker `inte riktigt är sig själva' under den här tiden. Rökelsen sägs nämligen ge schamanerna större möjlighet att på ett lyckosamt sätt få kontakt med andarna. Både män och kvinnor från alla klasser deltar vid festerna.

Den mörka Mahktah står för den starkes rätt och förordar att konflikter bäst löses genom kraft. Hon är hård men rättvis – skulle man förlora trots att man kämpade väl blir man inte straffad. Men feghet och okamratlighet är två egenskaper som ej accepteras inom Mahktahkulten. Det gör att de flesta tiraker, även om de är egoistiska, ställer upp för sina kamrater, främst ute på slagfältet. Vissa inom Bazirkätten har börjat ifrågasätta Mahktah och hennes budskap, vilket har urartat i en del interna stridigheter på Takalorr.

Schamanerna är respekterade av de övriga tirakerna och deras krafter är fruktade över hela Mundana. Det verkar enbart vara manliga tiraker som kan bli schamaner. Det finns många dokumenterade historier om hur tirakschamaner har vänt striderna på slagfälten genom sin andemagi.

Krigsmakt

Att tala om att tirakerna på Takalorr har en krigsmakt vore lögn. Tirakerna har massor med små separata 'krigsmakter' som jämt och ständigt hamnar i krig med varandra och utomstående. Av de 350.000 invånarna kan säkerligen hälften använda vapen om de hade haft några och resten skulle i sin vildsinthet utan tvivel försöka gnaga av fiendens fötter om de fick chansen.

Den organisation som finns i tirakiska härar utgörs av schamaner och krigsledare. Tyvärr tappar resten av tirakerna ofta kontrollen, varför taktik aldrig har haft någon möjlighet att utvecklas hos tiraker. En stor taktiker och härförare hos tiraker är den som kan övertala sina styrkor att vänta tills dess att man kan se fienden i gulögat.

Tiraker har två stora fördelar på slagfältet – numerären och vildsintheten. Dock kommer dessa inte riktigt till sin rätt när det gäller piratverksamhet, och skickliga cirefaliska eller sabriska sjöfarare kan ofta utnyttja detta för att lura tirakpiraterna i fällor eller upp på grund.

Slagmanskamp

Slagmanskamp är en slags sport eller turneringstävling om man så vill, där de enda tillåtna vapnen är klubbor och påkar. Det anordnas inga proffessionella slagmanskamper, utan alla kamptävlingar som utkämpas är ordnade av amatörer. Vanligt är att man ordnar slagmanskamp på släktträffar eller viktiga affärssammankomster.

Kampen går till så att man med en påk ska besegra moståndaren. Man kan erkänna sig besegrad genom att släppa sin egen påk till marken, men detta ses som ett tecken på feghet och inträffar mycket sällan. Det är mycket ovanligt att dödsolyckor inträffar, men händer det så ser man inte speciellt allvarligt på brottet, eftersom båda parter var med på det och visste om att utgången ibland kan sluta mindre angenämnt.

Man får slå mot hela kroppen och det anses som dumt att inte slå mot huvudet, eftersom fienden är ömtåligast där. Riktigt hårda tiraker slåss barbröstade, medan de mer försiktiga använder bårde harnesk och hjälm.

Slagmanskamper kan också vara ett sätt för en främling att bli accepterad av tirakerna, oavsett utgången av slagsmålet.

Oddrizth

Jaktens ande är Oddrizth, den smygande ulven. Oddrizth dyrkas av alla tiraker som är måna om att få en god jaktlycka. Den som underlåter sig att blidka Oddrizth kan räkna med att återvända till stammen tomhänt, eller kanske själv falla offer för sitt tilltänkta byte.

Oddrizth dyrkas genom blodsoffer och själsoffer. När en tirak fäller ett byte tappar han djuret på blod. Blodet stryker tiraken över sin päls för att visa sin vördad inför jaktens ande. Ett djur som fångas levande kan offras till Oddrizth genom att tirakerna sliter det i stycken med sina kloförsedda händer. Detta rituella offer överses alltid av en schaman. Schamanen kan ibland ta ut djurets hjärta och förtära det som en hyllning till Oddrizth. Djuret hjärta är annars mycket eftertraktat av jägarna själva, eftersom det sägs att den som äter av ett djurs hjärta också får djurets speciella krafter.

Mycket sällan offras även slavar till jaktandens ära. Detta sker vanligtvis bara i yttersta nödfall, när jaktlyckan helt och hållet övergivit stammen. Endast manliga slavar offras vid dessa tillfällen, eftersom offer av kvinnliga tiraker skulle förarga den mörka gudinnan.

Mestadels använder tirakerna i Takalorr tiraksabeln, men även tirakkrok, binderakkhammare och andra vapen som erövrats används. När det gäller avståndsvapen föredras mindre pilbågar före armborst och armborst före större pilbågar. Kastvapen, till exempel kastyxor, är också populära.

Alla tirakraser använder sig av rustningar; gûrder har ibland läderpansar medan tiraker och trukher gärna och ofta både har ringbrynjor och plåtskydd.

Grundläggande för all tirakisk krigföring är dock att strid är något roligt och kul. Oavsett var de slåss så gör de det med en omisskännlig glädje som enbart kommer från den som älskar sitt 'hantverk'.

Handel

Den huvudsakliga delen av handeln i Takalorr sker faktiskt inte via Tiban, utan i de otaliga små byar som finns överallt i arkipelagen. Här handlar man med så sällsynta och exotiska varor som borslanfisk, plammbrännvin och purpursnäckor i utbyte mot järn och vapen.

I övrigt sker resterande del av handeln i Tiban. Här är det huvudsakligen export av exotiska träslag som dominerar. I och med att Tibanbukten är fredat område kan de tunga skeppen komma in hela vägen och där utföra byteshandeln med tirakerna. Utöver trä hittar man också här plammbrännvin och purpursnäckor, men även färdig purpurfärg. Tibansk purpurfärg är bland de mest ansedda i världen och inbringar därför enorma rikedomar till Marnakh.

Huvudsakligen är det främmande köpmän som letar upp Takalorr – i den mån de vågar – men bazirk söker sig ofta till Västmark, Soldarn och Melorion för att sälja sina varor.

Myntsystem

Den takalorrska myntfoten är baserade på den cirefaliska. Det är liksom dumt att frångå en praktisk standard. Bazirk, som införde standarden, har norpat idén från alla de mynt som de kommit över i samband med sin piratverksamhet. Eftersom cirefalierna varit de som mest färdats kring Takalorr är det de meloriska mynten som efterapats. Tirakiska mynt påminner därför om de cirefaliska, även om 'tecknen' på tirakernas mynt sällan betyder något – de fungerar mest som dekorationer.

Tirakerna i Takalorr accepterar naturligtvis alla sorters mynt. Pappersväxlar är de däremot inte förtjusta i, i och med att det inte finns något bankväsende hos bazirk men också på grund av att de flesta tiraker inte kan läsa.

En 'trugg' är den takalorrska motsvarigheten till en melorisk dinar. En 'drock' motsvarar en florin, och en 'kulg' motsvarar en dukat.

Det helt unika bronsmyntet 'bakla' används huvudsakligen, då koppar och tenn är en av de få naturresurser som finns i området och som exploateras av marnakh. Den ett pund tunga bronsplåten används främst som utlandsbetalning. Baklan har hål i varje hörn som gör att det går att trä ihop dem till en sorts primitiv plåtrustning – varför inte låta mynten skydda kroppen när man ändå måste bära på dem? Detta förhållande får dock lätt till följd att tiraker inte sällan 'super bort' sin rustning!

Tideräkning & kalender

Tiraker har ingen särskild tideräkning eftersom de lever för dagen utan att bry sig speciellt mycket om vad som händer i framtiden. I och med att Takalorr inte har så många årstidsväxlingar, mest torr- och regnperiod, så finns det inte många återkommande högtider att fira. Det är mest de nordliga stammarna som har anledning att dela in året i andra delar än regntid och torrtid.

Tirakerna har dock ett antal högtider, tidpunkten för dessa bestäms av byns schaman någon tid i förväg så att byn hinner förbereda sig. Dessa festligheter brukar vara tämligen vilda, där starka spritdrycker flödar och många nya tiraker blir till.

En del festligheter kommer med mycket kort förvarning. Om schamanen ser ett underligt fenomen på natthimlen kan detta bli en orsak till fest. Samma sak gäller ett lyckat kap, en seger över grannbyn eller en riktig storfångst. Även ett nederlag är en lämplig anledning till att passa på att dränka sina sorger.

Intressanta personer

Doxezel: Den vildsinta Doxezel är en av Takalorrs mest omsjungna hjältar. Doxezel är en trukhkvinna som fött upp ett halvt dussin kullar, innan hon bestämde sig för att bli krigare. Hon vann tack vare sin list och skicklighet i strid positionen som binderakk. Doxozel är kraftigt byggd, med en hårig, vacker och smidig kropp. Hon har inte ett uns fett på sin kropp – den utgörs helt och hållet av svällande muskler och slitstarka senor. Hennes liv är vigt åt kriget, och hon har bestämt sig för att inte föda fler barn. Trots tydliga markeringar av detta, så vågar en del män närma sig henne. Dessa blir antingen avvisade med ett vänligt skratt eller en hammare i skrevet, beroende på hur närgångna de blivit.

Kharziza Reza: Kharziza är en kvinnlig Marnakhtrukh som leder Tibans köpmannaråd. Hon anses allmänt som en av Tibans mäktigaste personer, men inget kunde vara mer fel. Kharziza är helt och hållet i händerna på sin personliga rådgivare, schamanen Nekkma Andeblidare. Kharziza äger dock ett stort anseende, och många finner det för gott att hålla sig på god fot med henne. Hon är också den enda tirak som lyckats få till stånd en hyfsat organiserad handel med dvärgarna.

Nekkma Andeblidare: Nekkma håller Kharziza i sitt grepp genom psykologisk och magisk kontroll, för då de flesta andra schamaner inte är kunniga i magi, så behärskar Nekkma det även om han inte visar det öppet. Han är också Mahktahtemplets främste schaman och ledare för rådet som styr templet. I tysthet intrigerar han för att få sina planer att gå i lås. Genom Kharzizas Handelshus har han lyckats köpa in stora mängder vapen och rustningar som finns lagrade djupt inne i Takalorrs hjärta. Han har också långt gående förbindelser med dvärgklanen Drezin, se 'Tiraker: mörkrets döttrar' sidan 90 och 'De fördömdas sista hopp' sidan 43.

Rakk Zezariff: Rakk är en allvarlig och dyster marnakhtirak, som spenderar merparten av sin tid med att grubbla och filosofera över tillvarons innersta väsen. För att vara tirak så är Rakk ovanligt kort, spenslig och hårlös. Det ryktas att han är bastard och att hans far var en människa, något som hans mor å det bestämdaste nekar till. Då hans mor önskade att han skulle



bli krigare, så lade Rakk ner yxan och beslöt sig för att bli poet. Hans poetiska ådra är dock något underutvecklad, han skriver usla dikter som ingen vill höra, och har därför sökt sig till alkoholen för att dämpa den ångest som livet ger. Han är ändå omtalad och känd som den tirakiske poeten i Tibara där han oftast hittas hårt supande på värdshuset 'Stora starka' nere vid den smutsiga hamnen.

Äventyrsuppslag

Hjälp, min son är en poet: Rakks mor har fått nog av sonens penibla försök att bli en bra poet, och vet nog vad som krävs för att göra karl av den ynklige kraken. Hon hyr in ett par modiga själar, som mot en viss ekonomisk ersättning ska åta sig uppdraget att visa Rakk vad livet egentligen går ut på; och det vill säga besök på bordeller, krogslagsmål och blodiga duster. Hur de hårdföra åtagarna av uppdraget går tillväga, bryr hon sig inte om, bara det bli någon ordning på Rakk. Kompensation utgår dock bara ifall Rakks köttsliga lustar och mordiska instinkter väcks. Dessutom måste Rakk fortfarande befinna sig i livet för att modern skall bli riktigt nöjd.

Den vilda jakten på pärlan: Gûrderfiskare har hittat en stor och dyrbar pärla i magen på en fisk. De säljer pärlan till en handelsman, men snart kommer nyfikna främlingar och hör sig för om pärlan. Gûrderna säger som det är och främlingarna ger sig av efter handelsmannen, som råkar vara bekant med rollpersonerna. Främlingarna ger sig på handelsmannen och ber att få pärlan. Då han inte ger den till dem eftersom den är såld, får han ett ultimatum; se till att skaffa tillbaka pärlan innan solen har gått ner tre gånger, för annars kommer de tillbaka. Då blir det inte roligt. Varför är pärlan så viktig? Handelsmannen tror att den har magiska egenskaper, men är så verkligen fallet och vilka är de mystiska färmlingarna som hotat honom till livet? För att hjälpa sin vän tvingas rollpersonerna iväg på en fartfylld jakt efter pärlan, vilket för den fram och åter genom Takalorrs ångande djungler...

Kabalarrs förbannelse: Rollpersonerna befinner sig på en liten fiskebåt som är på väg in i Tibanbukten, då dimma utan förvarning sänker sig över dem. Dimman är så tät att man knappt ser handen framför sig. Plötsligt låter det som om skrovet skrapar mot något stort, och snart visar det sig att de stött in i ett större skepp. Om de klättrar ombord på det ödesskeppet, möts de av fasansfulla syner; skeppet verkar vara lyft från havsbotten och är tärt av alger och saltvatten. Där träffar de kapten Kabalarrs gast som vill ha rollpersonernas hjälp för att lösa honom från den förbannelse som hemsöker honom. Detta kan bli början på en obehaglig resa genom skräckens oändliga farvatten.

Intressanta platser

Det finns många intressanta platser på Takalorr, alltifrån gamla slagfält till magiska platser. Här nedan beskrivs endast några få platser kortfattat. I modulen 'Tiraker: Mörkrets döttrar', finns mer information.

Hakkas kulle: Hakkas kulle ligger söder om Takakiaz, och är uppkallad efter familjen Ghekiz stammoder. I kullens innandöme regerar vättekungen Gykk, 'Underjordens furste'. Under sig har han ett hundratal vättar, både krigare och arbetare. Helt nyligen har Gykk bestämt sig för att närma sig tirakerna, men utgången av detta kan dock ingen sia om.

Orakelplatsen: Omkring en dagsmarsch väster om Tiban ligger den gamla orakelplatsen, Ubhan-Kharr, som utgörs av ett mindre stentorn vilket delvis är insprängt i bergssidan. Besökare möts av oraklets tjänare, kvinnliga tiraker från ätten Bazirk. Om besökarna anses seriösa får de mat och dryck i väntan på oraklet, men får också veta att de kan dö om de inte kan gissa rätt på oraklets gåta efter att denne svarat på deras frågor. Det är ett vågspel och bara de modiga löper linan ut.

Lustarnas lya: Strax norr om Takakiaz ligger värdshuset Lustarnas lya, vilket också fungerar som bordell. Huset har tre våningar, varav den översta är en vindsvåning. Bottenvåningen inrymmer skänkstuga och vaktrum. I rumspriset ingår en manlig eller kvinnlig 'sängvärmare', allt efter behag. Ingen blygsel förekommer på stället, och alla som arbetar där – både vakterna och ägarinnan, extraknäcker som prostituerade.

Stora starka: Vid hamnen i Tiban finns en krog som också med tirakiska mått mätt är en ökänd sylta dit de flesta med det minsta förstånd i behåll aktar sig för att gå. Stora starka drivs av en driftig tirakkvinna som slagit sig i slang med det värsta packet och slöddret som står att finna på Takalorr. Hon bedriver en mängd skumraskaffärer och tjänar bra på det. Mot rätt betalning kan hon sälja information om det mesta som händer på Takalorr. Betalar man för lite, modifierar hon fakta och förvränger sanningen eller hittar helt enkelt på ett svar som hon tycker är lagom dumt i proportion till betalningen.

Legender och myter

Trollkungarnas rov: I en tid för många månvarv sedan, då tirakerna utkämpade förödande krig mot trollen, drog den store Gurg av Morgu åstad för bränna trollens hem. Trollboningen Dom Harazgu slöks av lågor och tusentals och åter tusentals troll förtärdes i eld och föll för tirakernas spjut. I denna stund flydde de fyra trollkungarna sina fysiska kroppar och begav sig långt ned under bergen. Med sig rövade de lilla Xara, fagrast bland alla gûrderflickor, att sova i deras gömsle intill tidens ände. Legenden säger att det under resterna av trollgrottorna Kaz Gûrtha finns glömda gångar som leder ned i Dom Harazgus inre, där trollkungarnas andar sakta äter av den sovande Xaras själ. Om de fyra eldarna i bergets inre kan släckas, kan också Xara återbringas till livet och åter smycka världen med sin skönhet.

Urkthaze: När dunklet sänker sig över Takalorrs ångande djungler och mörkrets döttrar ger sig ut för att jaga, då berättas legenden som Urkthaze. Någonstans i skogens mörker, i en dyig flodfåra eller bakom skyddande klippor vakar en uråldrig varelse, ett odjur som blivit många tirakers bane. Den jättelika krokodilen Urkthaze skall enligt legenderna härstamma från de demonyngel som en gång besudlade den mörka gudinnas ö. Den är en förfärlig jägare och kan skifta i storlek från en liten krokodil till ett jättelikt vidunder inom loppet av ett ögonblick. Det sägs att det enda som kan rädda en tirak från ett möte med demonödlan är andarnas ingripande.

Havets ande: Sjömän runtom i Mundana kan berätta om en illavarslande varelse som kommer ridande med stormen. Tirakerna kallar den Ugarr – havets ande. Havsanden rider ett fyrhövdat vidunder och ingen kapten har någonsin lyckats segla undan andens fruktansvärda uppenbarelse. Ugarr vänder sig alltid till kaptenen på fartyget och begär alltid ett offer. Om tributen som ofta är hög avläggs, så låter havets ande fartyget resa vidare, men om kaptenen sätter sig upp mot Ugarr så dras olyckan över fartyget. Stormar vräker ned över farkosten, regn piskar sjömännen och det fyrhövdade odjuret river seglen till trasor – så berättar legenden.

Kabalarrs spökskepp: Ett skepp som spårlöst försvann i lugnt väder, utan att lämna vare sig vrakdelar eller något annat efter sig. Inga överlevande, inga vittnet – ingenting. Naturligtvis uppstod rykten, vissa mer befängda och absurda än andra. Men att något mystiskt hade skett var inte tu tal om. Skeppet sägs ha försvunnit alldeles utanför Tibanbukten. Trots många teorier om vad som hänt, finns det ingen tillfredsställande som håller för granskning. Sjömän gör dock gällande att de ibland, vid skymning och gryning, har kunnat se siluetten av Kabalarrs spökskepp närma sig dem med solen i ryggen och en förvånansvärd hastighet. Det finns också de som sagt att de kunnat urskilja hur Kabalarrs skepp flaggat för pest ombord, medan åter andra säger att det inte alls var pestflaggan utan dödens flagga. Hur det än förhåller sig med det, så fortsäter mysteriet att gäcka sjömännen.

Fakta om Takalorr

Statsskick: Stamsamhälle.

Statsöverhuvud: Inget.

Rättsväsende: 'Den starkes rätt'.

Areal: 285.000 km².

Invånarantal: 350.000 invånare.

Befolkningstäthet: 1,2 invånare per km².

Befolkning: Tiraker 86%, Troll 9%, Asharier 2%, Jargier 1%, Henéa-alver 1%, övriga 1%.

Språk: Sakhra.

Huvudstad: Tiban, ca 6.000 invånare.

Huvudnäring: Fiske, skogsbruk, visst jordbruk, handel, piratverksamhet, viss gruvdrift.

Handelsvägar: Sjövägen till Melorion, Damarien, Västmark och Soldarn. Främmande sjöfarare handlar i byar och i Tiban.

Import (i stort): Vapen, tyger.

Export (i stort): Tibanpurpur, exotiska träslag, plammbrännvin, borslanfisk.

Militära resurser: ca 150.000 tirakkrigare.

Religion: Mahktah (95%) och schamanism.

Vänner: Nej, men handelspartners i Melorion, Jargien, Damarien, Västmark, Soldarn, Asharien och Consaber.

Fiender: De flesta, inklusive andra tiraker.

Myntfot: 1 kulg = 160 trugg, 1 drock = 6 trugg (en trugg har samma värde som en jargisk denar).

KAPITEL NITTON

CIREFALISKA SAMVÄLDET



FRÅN DJUPET HÖRDES fasansfulla skrik, som om tusen själar vred sig i plågor. Som om all luft rusat ut ur gruvtunneln, slocknade facklorna med ens och tystnaden infann sig samtidigt som mörkret. Ingen sade något. Snart hördes ett krypande ljud, vilket sakta smög sig närmre dem.

Durzmal backade undan några steg tills han stötte mot den fuktdrypande stenväggen. I sin hand höll han en hacka, och med den andra strök han sig över sin mun med handryggen. ”Szmel?”, viskade han, men höjde rösten något då hans vän inte svarade: ”Szmel!”

Ett skrapande läte gjorde sig hört alldeles framför honom. ”Szmel, är det du?” Ljudet av rasslande kedjor ljöd vid hans sida, varpå också den andra handen trevande sökte sig till hackans skaft.

En kall hand lade sig på hans bröst. Det var allt som behövdes. Durzmal högg till, besinningslöst och fylld av skräck inför de fruktansvärda faror som mörkret och gruvan frambringade. Hans vän gurglade till då hackan slet upp hans hals och tvingade en stråle av varmt, klibbigt blod genom luften. Durzmals ansikte fläckades av den roströda substansen.

”Szmel”, skrek han och greps av panik. Han måste ut. Rasslet av kedjor närmade sig. Hjärtat slog allt fortare. Han vände sig om, slängde hackan och började springa uppför den svagt sluttande gruvgången. Mörkret slöt sig allt tätare om honom.

CIREFALISKA SAMVÄLDET

Det cirefaliska samväldet, även kallat 'Cirefaliska imperiet', sträcker sig över hela Mundana. Det cirefaliska folket är vida känt i Mundanas alla hörn – när det gäller handel eller finansiering så kan man nästan utgå från att cirefalierna har något finger med i spelet. Cirefalierna är ett av de äldre människofolken på Mundana. Deras kultur är högt utvecklad, speciellt inom områden som handel, skeppsbygge, medicin och ekonomi. Deras närvaro märks i de flesta hamnstäder och maktcentra runt om hela Mundana, de agerar bland skuggorna när viktiga beslut fattas och de besitter mycket information. Deras kunskap om handel, navigering och sjöfart, jämte deras stora oräddhet har fått dem som folk att nå ett mycket stort välstånd.

Melorion

Melorion är hela den cirefaliska kulturens vagga och det är beläget norr om tirakernas Takalorr, väster om Asharina och söder om det jargiska kejsardömet. Melorion är en ögrupp med tre stora huvudöar och ett antal mindre. Öarna är mycket tätbefolkade och väl utnyttjade. Klimatet i Melorion är tropiskt – även om en hel del västliga havsvindar gör den dallrande hettan uthärdlig. Öarna är alla tämligen skogsbeklädda med allt från gles tropisk skog till vildvuxen djungel. Jorden är bördig eftersom det regnar förhållandevis ofta över öarna. Melorion är i stort sett självförsörjande. Den större delen av jordbruket och boskapsskötseln förekommer på huvudön Vambolien, där även Melorions huvudstad Ciremelo är belägen.

Det absolut viktigaste landet i Cirefaliska samväldet är Melorion. Där bor ungefär 280.000 individer, vilka alla arbetar hårt och effektivt med att få Melorion att bli skapelsens stjärna. Konkurrensen utifrån ses bara som en sporre för att jobba ännu hårdare och effektivare. Melorion är mycket rikt, och välståndet genomströmmar alla samhällsskikt i riket. Anledningarna till Melorions rikedom har varit många – på senare tid är det den mycket gynnsamma handeln i östlig, västlig, nordlig och sydlig riktning som genererat stora inkomster. Melorions läge är med andra ord dess välsignelse. Handelsflottan är den största i hela Mundana, och närmaste efterföljare är Caserion – en cirefalisk koloni. Consaber kommer på en tredje plats. Melorion är uppdelad, på samma sätt som alla cirefaliska kolonier, i provinser där varje provins styrs av en handelsstad. Alla handelsstäder är rejält befästa och skyddas av mycket stora truppstyrkor av professionella soldater och inhyrda legoknektar.

Caserion

Caserion är den största kolonin i Cirefaliska samväldet. Caserion är beläget på nordvästra kusten vid Rhung-sjön, väster om Thalamur, söder om de Stora slätterna och öster om Asharien. Klimatet i Caserion är ganska stadigt – varmt, soligt och behagligt. Terrängen är förhållandevis platt med bördig jord. Bördigheten beror främst på cirefaliernas långt gångna teknik för konstbevattning. Stora delar av arealerna används för att odla spannmål – mest vete, korn och råg, men även potatis- och majsodlingar finns i de södra delarna. Kommunikationerna till havs, på floderna och över land är väl utbyggda, med riktiga vägar och kanaler. I Caserion finns flera fornlämningar från det forna riket Colonan. Det rör sig främst om rester efter härläger, fortifikationer och vägar.

Caserion är den nya stjärnan på handelshimlen i Mundana. Dess geografiska läge är perfekt för att få en nästan monopolliknande ställning. Caserion sköter så gott som all handel från De stora slätterna och vidare ut i världen, på grund av dess läge och det faktum att cirefalierna har byggt sina städer så att de har fullständigt kontroll på vattenvägarna vidare norrut från Rhung-sjön. Caserion är också helt självförsörjande och stora delar av dess spannmålsöverflöd exporteras vidare till andra behövande länder. I Caserion bor ungefär 160.000 individer, vilka alla är minst lika effektiva och målmedvetna som sina bröder och systrar i Melorion. Rivaliteten mellan Caserion och Melorion gör att invånarna kämpar extra hårt för att bevisa vilken som är den bästa. Detta görs dock bara på sådant sätt att det inte skadar motståndaren – för då skadar man hela Det cirefaliska samväldet.

Gordrion

Den andra stora kolonin är Gordrion som ligger norr om Mûhad, på andra sidan om Blå havet och öster om den jargiska provinsen Lothian. Kusterna omkring Gordrion är tämligen behagliga, mest beroende på varma sydliga vindar från havet. Om man beger sig längre inåt landet, längs med floden Lorzima och vidare upp mot bergen, byter klimatet snabbt karaktär och det blir blåsigt, kallt och fuktigt. Kolonin domineras av tre saker: den mycket breda floden Lorzima, vilken är en pulsåder i kolonin; de höga Hzinar-bergen som tronar högt mot himlen och till sist de stora, täta urskogarna som finns längs med Lorzima-floden. Skogarna består till största delen av barrträd som gran och tall. Sommaren är kort och oförutsägbar i sin karaktär – ibland kan det regna oavbrutet, ibland kan det vara strålande sol i flera veckor i sträck. Vintern är vanligtvis lång, snöig och kall. Mycket av de livsavgörande faktorerna, såsom föda, importeras söderifrån.

Gordrion i norr är den minsta av kolonierna, med cirka 140.000 invånare. Dessa återfinns mest i de fåtalet handelsstäder som kolonin har. Gordrion är en förhållandevis ny koloni och har därför inte utvecklats eller utnyttjats till fullo än – antagligen kommer cirefalierna att expandera ytan betydligt under de kommande decennierna. Det finns ett stort antal gästarbetare i Gordrion, vilka arbetar mycket hårt i de många gruvorna och i skogarna för att se till att det kommer fram timmer för export från de stora urskogarna. Det är från Gordrion som stora delar av de enorma vinsterna inom det cirefaliska samväldet kommer från – gruvbrytningen i bergen sker i så stor skala och till såpass låga kostnader att cirefalierna tjänar hutlöst med pengar på hanteringen av koppar, bly, tenn, silver, guld och ädelstenar. Men arbetsförhållandena i Gordrion är inga som cirefalierna gärna visar upp – man kör hårt med sina gästarbetare som får arbeta för låga löner.

Historia

Exakt hur gammalt det cirefaliska folket är vet ingen. Men i den stora tempelbyggnaden tillägnad Cirza i Ciremelo, Melorion, finns verk skrivna på tebramad – ett mycket gammalt och så gott som utdött språk, frånsett präster inom Cirza-templet. Dessa skrifter talar om hur Vamboliens alla mindre stammar och klaner enades efter år av inbördes stridigheter under en ledare – urfadern Cirzim, 'Cirzas utsände'. I texterna nämns det vidare hur Vambolien långsamt tog form som ett enat land och hur hela det nuvarande Melorion blev till ett rike. Detta var, tror de lärde, omkring eller strax före Ljusbringarens uppenbarelse i Jargien.

Cirefalierna började nu bygga upp sin flotta och skickade små expeditioner runtom i världen – man stötte på jargierna och där var handelskontakterna ganska snart etablerade. Andra expeditioner försvann till havs eller återvände helt enkelt inte, men ett par återkom till Melorion med information och varor från Stora arkipelagen i söder och andra återvände från väster, där de har med sig underliga varor och hantverk. Viss handel i österled med det stora kejsardömet Colonan förekom likaså. Under dessa resor stiftades också kontakter med andra raser – alver ansågs vara stolta, dystra och allmänt svårnåeliga, medan dvärgarna däremot visade sig dela cirefaliernas vilja till handelsutbyte och kunskapsspridning. Än i dag är cirefalierna och dvärgarna förhållandevis nära varandra, främst beroende på likvärdig mentalitet, då särskilt när det gäller heder och effektivitet samt givetvis begäret efter guld och silver.

Strax efter denna tid beger sig den första av många cirefaliska plundringsflottor iväg över havet västerut – mot det nuvarande Momolan. Cirefalierna var utrustade med vapen och bar rustningar aldrig tidigare skådade. Plundringen var mycket omfattande och stora mängder artefakter, guld, silver, ädelstenar och slavar fördes tillbaka till Melorion. Detta brutala tillvägagångssätt var det som låg till grund för cirefaliernas nuvarande välstånd och grundmurade det ekonomiska oberoende som Melorion har än i dag. Räderna och plundringen fortgick i omgångar under flertalet sekel innan hela den sydvästra kontinenten ansågs vara 'färdigplundrad'.

Med stora mängder kapital och råvaror i de sprängfyllda skattkamrarna och varumagasinen började Melorion på allvar att handla med Jargien på ett effektivt och taktiskt sätt. På tämligen kort tid lyckades Melorion bygga upp en imponerande flotta och en utbildad armé av cirefaliska stridsmän och huskrigare. Denna flotta skickades söderut, mot nuvarande Takalorr, där cirefalierna mötte hårt motstånd av de fruktade tirakerna. Efter ett flertal års försök att erövra Takalorr gav cirefalierna till slut upp och fortsatte söderut, ner mot Stora arkipelagen.

Att med en stor krigsflotta besegra och underkuva ett flertal öar i Stora arkipelagen var inte speciellt svårt för de välbeväpnade, vältränade och välmotiverade cirefalierna. Plundringsräderna var än effektivare än de i väster, och än i dag går legender om cirefaliernas hänsynslösa massakrer och skoningslösa skövlande. Med sig tillbaka från arkipelagen fick cirefalierna både slavar och exotiska varor och hantverk. Dessa såldes vidare till främst Jargien med mycket god förtjänst. Melorions rikedomar nådde snart ojämförliga höjder och välståndet spred sig till alla invånare, vilket gjorde det enkelt för Melorions ledare att börja bygga upp en ny stor erövringsexpedition, denna gång i riktning mot öster. Efter mycket rekognoscering landsteg den cirefaliska härfursten Dharz en dag, vid gryningen, en bit norr om staden Camard i det dåvarande Nevo, nuvarande Asharien. Året var då 1203 e.D. om man får tro gamla ashariska krönikor. Snabbt byggdes en stad upp, Tuzan Rim, vilken användes som bas och som ut- och inskeppningshamn för cirefalierna. Under loppet av knappa tjugo år tog cirefaliernas härmakt över hela Nevos statsapparat och maktcentra. Folket knorrade och uppror var inte ovanliga – det ashariska folket är av gammal tradition mycket ogillande mot förtryck. Minnena, legenderna, hjälteskrönorna och myterna från tiden vid folkvandringen satt långt inne i deras hjärtan. Denna frihetskänslan var starkare än vad cirefalierna trott. Under ett helt millenium misslyckades de med att helt kuva folket. Efter mycket stridigheter blev de utkastade från fastlandet år 1753 e.D. Enligt vissa religiöst skolade historiker var denna utdrivning mer en markering mot Cirza av Aurias och Pelias än vad det var de Ashariska frihetslängtande gerillamännens förtjänst.

Melorion hade under tiden hade fortsatt att växa genom handel mellan Stora arkipelagen och Jargien. Kontakterna med länder långt utanför närområdena blev allt fler och cirefalierna regerade bokstavligen Mundanas hav vid denna tid. Cirefalierna gav dock inte gett upp tanken om en permanent plats på fastlandet. Nya planer smeds och efter mycket ränkspel i den nordashariska staden Mareks Frihamn tog cirefalierna över makten och började återigen utarbeta planer för att bilda en hel koloni. Med stora mängder inhyrda legoknektar tillsammans med cirefaliska huskrigare började långsamt en ny tid av erövring.

Denna gång gick allt mycket långsammare och hela operationen var oerhört okoordinerad, beroende på ett flertal orsaker. De mest påtagliga var uselt ledarskap, interna maktstrider och dåliga kommunikationer. Efter många blodiga slag till höga kostnader i både material och manskap avbröts expansionen helt några decennier senare. Istället grundades Caserion som en stor handelsbuffert mellan öst och väst. Fredsfördrag och gynnsamma handelsavtal skrevs under mellan Caserion och dess grannar – Asharien, Thalamur och De stora slätterna. Planerna om ett imperium fick åter stoppas i malpåse.

Krigen och expansionen, tillsammans med den hastiga uppbyggnaden av ett flertal städer i den nya kolonin tärde på ekonomin i Melorion. Alla planer på vidare expansion avstannade och ärkefursten i Ciremelo beordrade att ställa om produktionen till att vara så handelsvänlig som möjligt – handelsflottan ökade i storlek mångfaldigt och nya handelshus och handelsutposter byggdes snabbt upp i världen. Handeln blomstrade och cirefalierna skapade även en ny stor koloni långt i norr, bortom Jargien. Denna koloni fick namnet Gordrion och blev främst känd som en stor råvaruproducerande enhet i det cirefaliska väldet. Stora mängder dyrbar sten, malm, ädelstenar, silver och guld skeppades från Gordrion vidare ut i världen.

År 2967 e.D. är cirefaliernas makt som handelsimperium ohotat, även om ärkerivalen Consaber irriterande snabbt utvecklar sin egen handel och konkurrerar om handeln på världshaven. Hittills har dock inte detta har utmynnat i några större konflikter, annat än hårda diplomatiska förhållningsorder och enstaka handelssabotage. Det finns dock de bedömare som tror att en betydligt större annalkande konflikt mellan rikena inte alls är avlägsen.



Städer

De flesta cirefaliska städer följer ungefär samma mönster när det gäller arkitektur. Städerna är byggda i sten och tegel – eller i trä om det är svårt att få fram sten. Ju rikare en familj är desto finare är deras hem – fler våningar, fler statyer, fler små trädgårdar och fontäner och så vidare. De cirefaliska städerna är konstruerade efter planritning – korsande gator och alléer är alltid vinkelräta. Dessutom används mycket ofta vattnet som transportled inne i städerna, vilket gör att det alltid finns kanaler, broar och kajer inne i en cirefalisk stad. Vatten är överhuvudtaget något som används av cirefalierna – det finns ett fungerande kloaksystem i alla större städer och dricksvatten finns också tillgängligt via brunnar eller fontäner vilka är förbundna med stora och välskötta akvedukter. Denna riktliga mängd vatten, tillsammans med det faktum att städerna är byggda i sten, gör att ytterst få cirefaliska städer genom historien har brunnit till marken. Varje stad som är provinshuvudstad kallas för handelsstad och styrs av en kurfurst. Dessutom finns det alltid minst ett tempel i Cirzas namn.

Städer på Melorion

Ciremelo: Ciremelo är huvudstaden i Melorion och i hela det Cirefaliska samväldet. Staden ligger på ön Vambolien och har strax över 40.000 invånare. Ciremelo är belägen vid en naturlig och skyddad bukt och hamnen i staden är en av Mundanas absolut största. Ciremelo är en av de mest välbefästa städerna som finns i hela Mundana, och har aldrig blivit erövrat. I Ciremelo finns också Cirza-trons viktigaste och mest heliga byggnad – ett 40 meter högt templet helt byggt i vit dvärgamarmor. Templet är bland det vackraste man kan se i Mundana när det gäller arkitektur och utsmyckning. Ärkefurst Tzar Balozin har styrt Melorion och Cirefaliska samväldet med fast och trygg hand under de senaste åtta åren. Hans politik är tämligen aggressiv och utåtriktad – till och med för att vara en cirefalier. Han har mer eller mindre officiellt uttalat sig att han gärna ser Consabers snara fall, vilket inte har emottagits speciellt väl i Consaber.

Cirza Falz: Staden är belägen i en skyddad naturlig vik och är en av de få av Melorions städer som inte har en överdrivet utbyggd hamn eller handelshus. Det är istället en mycket helig och vördad plats inom Cirzatemplet. Cirzatemplets heliga Tzorlack-rullar förtäljer att det var den här platsen som Cirza själv en gång nedsteg och hälsade på de mest troende. Staden är numera ett religiöst centrum och har en av de större skolorna i teologi och historia. Cirza Falz är dessutom förbjuden mark för alla icke-cirefalier. Stadens kurfurst och tillika primas Tziro Ezir är en mycket hängiven Cirza-dyrkare och tros bli Melorions näste storprimas. Det bor ca 12.000 invånare i staden.

Dzara Pomian: Staden är en av de viktigaste hamnstäderna i Melorion och ligger på södra delen av ön Rimcoz. Det är en omlastningsplats för varor främst från resande handelsmän från Stora arkipelagen söderöver. Staden är i huvudsak en stor hamn och runt staden går en kraftig mur uppförd av dvärgar för länge sedan. Staden är den näst största i Melorion och nästan 30.000 personer huserar här.

Kzamin: Kzamin är en melorisk stad på ön Dazava där det finns ca 16.000 invånare som till största delen sysslar med att bruka jorden eller med skogsarbete. Staden är en av de få städer

som inte är maximalt befäst – bara en mindre stadsmur omger staden. En annan egenhet är att många av husen i staden är byggda i trä, men det har inte minskat dess utsmyckningsgrad. Kzamin är också känd för en boskapsmarknad som hålls varje år vid hösten.

Nahrzmel Krack: Av Vamboliens städer är denna den som sysslar minst med handel. Staden huserar ca 18.000 individer varav många är militärer. Det är den viktigaste militärstaden i hela Melorion. Här finns huvuddelen av Melorions flotta, stridsskolor och krigsakademier samlade. Staden är kraftigt befäst och hela ön är omgiven av en hög mur i dvärgasten.

Remrim: Staden ligger i Melorion på ön Vambolien och har ca 13.000 invånare. Staden är mest känd för sina stora och årliga tygmarknader, där textilier och klädesplagg från världens alla hörn byter ägare. Staden har många kanaler vilka leder vidare in i landet, ända in till de tropiska urskogarna på ön. En del av Melorions krigsflotta finns också i staden.

Tzarmun Riskoz: Den nordligaste av städerna på Vambolien. Staden är den näst största och det finns över 36.000 invånare i den. Det är en utpräglad handelsstad med inriktning mot spannmål, kött och fisk. Områdena runt staden är mestadels uppodlade och i farvattnen runt ön arbetar mängder av fiskare. Staden är också känd för sitt vackra Cirza-tempel med ett tak helt i silver och för sina långa och många kanaler.

Zamm Mian: Ursprungligen en by med ett fyrtorn. Staden ligger på nordöstra Vambolien i Melorion och är den minsta av Melorions handelsstäder – bara drygt 4.000 invånare. Staden är mest känd för sin höga fyr och för de förrädiska reven som finns i Nordsundet. Zamm Mian sägs också vara en inofficiell hamn för flera meloriska kapare. Staden är delvis byggd i de höga klipporna som finns vid den här norra delen av Vambolien, vilket gör att många hus intill klippkanten har djupa källare och trappor, samt lager ned till hamnen vid klippornas fot. Runt hela staden, uppe på klipporna, finns en träpalissad – det är så gott som otroligt att tro att någon angripare skulle komma från landsbygden, klipporna är i sig ett bra skydd.

Zhirim Mian: Zhirim Mian är den största handelsstaden på Dazava och den är en typisk cirefalisk hamnstad. Det finns ca 30.000 invånare i staden. Det är en av de få platser i Melorion där den caseriska seden med flytande städer har slagit igenom. Staden är numera kraftigt förstärkt med både legosoldater, elitkrigare och flottstyrkor för att stävja ständiga angrepp både från land och från havet av krigiska tiraker från Takalorr.

Städer i Caserion

Haraziz Krack: Denna stad är den minsta av Caserions handelsstäder, med bara 2.000 personer. Haraziz Krack är främst en garnisonsstad med en stor hamn för den caseriska krigsflottan. Det finns dock en hel del dvärgar i staden, vilka arbetar med att skapa och tillverka vapen åt den caseriska krigsmakten.

Jhamalo Gedonia: Staden ligger vid Caserions kust, norr om Szaracon Tamatz. Det bor ca 3.000 personer i staden och de flesta sysslar med handel och bankverksamhet. Jhamalo Gedonia är en samlingspunkt för många länders och familjers handelshus och handelsutposter. Dessutom ligger det caseriska myntverket i staden, vilket medför att den är mycket kraftigt befäst, då stora mängder ädelmetall ständigt förvaras i staden. Jhamalo Gedonia är lite av en samlingspunkt och en plats för rådslag mellan olika länders utsända och ambassadörer.

Marek Pomian: Mareks Frihamn, som staden också kallas är Caserions huvudstad och ärkefurst Mhoraz Hzarns hemort. Staden har ca 18.000 invånare och är kraftigt befäst med flera koncentriska ringmurar och en välövervakad hamn. Staden har på sedvanligt vis utbyggda kanaler och handeln är mycket riklig. Marek Pomian är känd för sina låga tullar och för att allt man kan tänkas vilja ha står att finna på Markes många marknader. Caserions krigsflotta ligger också till viss del stationerad i staden.

Narzkar Falz: Staden ligger belägen invid floden Thukor i nordöstra Caserion. I Narzkar Falz huserar ca 7.000 invånare. Staden är tvillingstad med den thalaskiska staden Abin-Thukor då Thukor är gränsen mellan Caserion och Thalamur. Handelsutbytet är stort och staden är en naturlig port mellan Rhung-sjön och De stora slätterna i norr. Kurfurstinna Azita är mycket mån om goda kontakter med Thalamur, och hon jobbar hårt för att förbättra förbindelserna.

Ramezior Turak: Ramezior Turak är en av Caserions viktigaste städer. Det bor ca 11.000 invånare i denna till ytan stora stad. Staden ligger mitt i det bördigaste av Caserions inland, men är dock förbunden med Rhung-sjön via kanaler och slussar på sedvanligt cirefaliskt vis. Staden är hela Caserions kornbod och det produceras mycket stora mängder med spannmål samt rikligt med kött från boskapsskötsel i området.

Remzian Krack: Staden ligger precis på gränsen till Asharien och intill Raunfloden. Remzian Krack har ca 6.000 individer inom de svarta murarna. Staden är en känd gränshandelsstad och dess svarta fort är vida berömt och anses vara ointagligt. Staden har full kontroll på resor längs med Raunfloden och tar ofta höga tullar för att släppa in eller ut skepp som vill passera. I Remzian Krack finns också en känd krigsakademi med inriktning mot just sjöstrid.

Szaracon Tamatz: Staden ligger vid kusten i mellersta Caserion. Staden är ganska liten och där bor bara 5.000 individer. Den är mest känd för sitt utsökta tempel som är uppfört i samma vita marmor som stortemplet i Ciremelo. Dessutom är templet sammanbyggt med ett stort bibliotek – ett av de mest välfyllda som finns i den här delen av Mundana.

Städer i Gordrion

Casemian: Staden är Gordrions huvudstad och ligger precis vid floden Lorzimas utlopp i Blå havet. Staden är belägen på båda sidorna av floden och har väl utbyggda kanaler. Casemian är en uppsamlings- och omlastningsplats för alla varor som kommer uppströms och inifrån landet. Templet är Casemian är stort, men inte alls lika stort som det i Tzorfalz. I Casemian finns det drygt 13.000 personer och den är mycket väl befäst, speciellt mot anfall sjövägen.

Chimazo: Detta är huvudorten för de många små gruvsamhällen som finns i Hzinar-bergen i Gordrion. Utvunnen malm skickas vanligen vidare till Casemian för bearbetning. I staden bor ca 3.000 invånare. Staden är en garnisonsstad men har också mycket nöjen att erbjuda för de trötta gruvarbetarna. I staden finns också en stor förmedlingscentral för billig gästarbetskraft.

Daliz Falz: Daliz Falz är en samlingsplats för skogshuggare och timmermän i Gordrion. Här omlastas timmer till flodbåtar och pråmar för vidare transport till Casemian. Staden har en stadsmur och knappt 4.000 personer är bofasta här.

Penzium: Penzium är ett gordiskt straffläger. I Penzium finns för närvarande ca 2.000 individer, varav två tredjedelar är fångar. Staden är helt självförsörjande och strafffångarna får själva se till att odla den mark som ger dem föda. Dessutom får strafffångarna idka gruvdrift för att tjäna ihop en slant inför sin frigivning senare i livet. Allt under ständig bevakning av kurfurst Nizrims nitiska vakter.

Tzorfalz: Tzorfalz är något av en utpost mot öster i den cirefaliska kolonin Gordrion. Staden har ett stort tempel – större än Casemians och det är inte ovanligt att Cirza-trogna vallfärdar hit för att se templet och dess samling med reliker som sägs vara Cirzas. Dessa hittades i bergen en bit utanför staden. Huvudnäringen är annars en omfattande spannmålsodling och boskapsskötsel, vilken förser nästan hela Gordrion med spannmål. Det bor ca 7.000 invånare i Tzorfalz.

Zian Rim: Denna gordiska stad ligger på kolonin Gordions sydvästra udde. Zian Rim är en flottbas och vid hamnen finns en stor fyr avsedd att leda skeppen undan de rev som finns i vattnen omkring udden. Staden är befäst och har ett stort fort som dominerar stadsbilden. Längre in mot fastlandet ligger de civilas bostäder – oftast byggda i sten. Zian Rim är också en samlingsplats för de söderlevande cirefalier i Gordrion, vilka som regel sysslar med jordbruk. Det bor ca 4.000 personer här, varav de flesta är soldater eller marinkårister.

Staden på ön Colm

Ramezior Krack: Ramezior Krack är en kraftigt befäst stad som ligger på ön Colm i Consaber och har ca 10.000 invånare, varav de flesta är soldater. Staden är en inofficiell provins till Caserion, även om kurfursten Ghazarim själv snarare vill se den som självständig. Staden är mycket kraftigt befäst och har en stor flottenhet i farvattnen för att hålla eventuella sabriska örlogsmän på stången. Staden är viktig för den caseriska handeln med Ebhron och andra länder längre österut.

Språk

Cirefalier talar vanligen det lokala språket där de är bosatta, parallellt med sitt egna språk; faliska (ordet betyder 'folkspråk'). Det finns dock ett uråldrigt cirefaliskt språk som kallas tebramad (vilket betyder 'talskrift'). Detta språk förekommer bara i gamla cirefaliska skrifter. Faliska är ett språk som inte är släkt med något annat. Det är ett gammalt språk som har fasta grammatiska regler och som är svårt att lära sig. Dessutom har få icke-cirefalier överhuvudtaget möjlighet att studera språket. Så gott som alla cirefalier, oavsett boplats, talar samma typ av faliska, på grund av de stora omflyttningarna och den myckna handeln som cirefalierna sysslar med.

Samhälle

Det mest grundläggande hos cirefalierna är familjen. Familjen är individens identitet och med stor sannolikhet också avgörande för vad man som individ kommer att arbeta med under sitt liv. Det är ovanligt att en individ skaffar sig ett yrke i en annan bransch än den som familjen ägnar sig åt – är man född in i en bondefamilj blir man bonde och skall sträva efter att bli så bra bonde som möjligt – är man i stället född in i en smedfamilj skall man nå framgång som smed och så vidare. Byte av karriär är ovanligt – Cirza har valt ens plats i samhället och där skall man göra så mycket nytta som möjligt. Det är också ovanligt att en individ fysiskt flyttar från sin familj och familjens hem – man bor helt enkelt kvar hos sin familj så mycket och så länge man kan.

Den cirefaliska traditionen är patriarkalisk, det vill säga att männen styr. Detta stämmer dock inte inom alla områden – en cirefalisk kvinna har samma möjligheter att nå framgång som en man, men det finns vissa områden där hon har svårt att komma fram. Det är främst inom Cirza-templet, där hon inte kan avancera hur högt som helst. Alla familjer bland cirefalierna har en ledare, en patriark, som bestämmer i familjen. Denna person kallas för husfurst. Husfursten är vanligtvis den äldste av de manliga individerna inom familjen. En familjs husfurst får inte vara en kvinna, enligt Cirza-tron. En familj utan någon husfurst (det vill säga utan någon man) har ingen röst i ciretoz (storrådet). En man får bli husfurst från och med åtta års ålder.

De stora länderna Melorion, Caserion och Gordrion styrs alla på ett likvärdigt sätt. Det finns ett ciretoz – som utgörs av ett antal handelsfurstar som bildar ett halvdemokratiskt råd. Det finns alltså totalt tre ciretoz – ett i Melorion, ett i Caserion och ett i Gordrion. Handelsfurstarna är alla individer från framstående handelsfamiljer. För att en handelsfurste skall bli invald bland de begränsade platserna i ciretoz krävs att han får tillräckligt många röster från de andra familjernas husfurstar. Val till rådet sker varje midsommar och då skickas speciella depescher från alla husfurstar in till det sittande ciretoz, där en speciell oberoende grupp inom Cirza-templet räknar och avgör vilka handelsfurstar som får sitta kvar, vilka som tvingas avgå och vilka nya som kommer in.

Ciretoz utser en aktad husfurst från någon välbärgad och kompetent familj till ämbetet att bli ärkefurst och det är denne som utåt sett styr landet. För att ärkefursten skall kunna fungera bör han ha goda kontakter med Cirza-templet. Dessutom är det en fördel att stå på god fot med majoriteten av handelsfurstarna i ciretoz. En ärkefurst sitter på livstid, eller tills ciretoz avsätter honom – vilket är den klart vanligaste anledningen till avgång. En ärkefurst kan också självmant välja att avgå. Cirza-templet kan också exkommunicera ärkefursten, vilket vanligtvis innebär att han fängslas av Cirzatrogna tempelriddare och sedermera avrättas som kättare. Detta sker dock ytterst sällan och har bara inträffat två gånger under det senaste årtusendet.

Den lagliga rätten som finns inom det cirefaliska samväldet är nära knuten till Cirza-templet och till Cirzas gamla skriftrullar, tzorlack, men är numer också kompletterad med lagar och förordningar för att passa nutiden. Lagarna är ganska hårda, rigida och inkonsekventa. De områden som täcks mest av de nyare delarna är de som styr handeln, skatter, tullar och bokföring. När det gäller saker som våldsbrott, mord eller inbrott och stöld gäller de flera tusen år gamla lagarna från de äldsta delarna av tzorlack.

Det är enbart en del av Cirza-templet som står för tolkandet av tzorlack vid en rannsakning mellan tvistande. Denna del kallas för 'Cirzas hand', och de som är med där är mycket lojala och

kunniga individer inom Cirza-templet. Det är också Cirzas hand som verkställer straffen omedelbart. Det vanligaste formen av straff är höga böter. Annars är det straffarbete, speciellt då med förvisning till Gordrion, under vanligtvis 10–20 år som gäller om inte brottet var mycket grovt eller emot tzorlack – i sådant fall avrättas brottslingen omgående. Fängelser finns överhuvudtaget inte inom den cirefaliska kulturen.

Det cirefaliska folket är bland de mest bildade i Mundana. Alla cirefaliska individer har kostnadsfri tillgång till utbildning i någon av de många tempelskolor som finns i de flesta cirefaliska städerna. Denna utbildning varar under sju års tid och börjar vid det sjunde levnadsåret. Efter denna tid skall varje individ kunna tala minst två språk, skriva minst ett språk, räkna matematik och behärska bokföring, lära sig kunskaper om Cirza och studera delar av cirefaliernas historia. Dessutom lärs argumentationsteknik ut och förmågan att uppföra sig bland folk. Mot slutet av utbildningen undervisas det också om andra raser och länder. Det sista studieåret är mer specialiserat och då lärs kunskaper som stämmer överens med individens framtida arbetsinsats ut. Denna typ av statsfinansierad utbildning är ovanlig i Mundana, vilket medför att cirefalierna i allmänhet är mycket mer bildade och allmänkunniga än många av sina grannfolk.

Cirefaliernas titlar

För att man skall veta vem man pratar om så brukar en cirefalisk individ benämnas efter ”Titel <förnamnet> av husfurst <husfurstens namn> familj från <provinsens handelsstad – det vill säga kurfurstens stad>”. Exempelvis Relizer av husfurst Tzimenor familj från Marek Pomian.

Det cirefaliska bördsystemet fungerar annorlunda jämfört med alla övriga nationer på Mundana. Observera att adel som sådan inte direkt finns inom den cirefaliska kulturen. Däremot finns titeln ’ziir’ vilken betyder att man är mästare inom sitt gebit. Ofta läggs själva yrket till ’ziir’ – se till exempel Manziir, vilket betyder ”Klingmästare”. Denna titel (’ziir’) sätts efter tilltalsnamnet, inte före som till exempel titeln baron eller furst återfinns. Att få vara ’ziir’ är en hedersbetygelse och något som individen bär med stolthet. I vissa fall kan ’ziir’-titeln vara familjegiltig, det vill säga att hela familjen kan kalla sig för detta. Det är alltid upp till en furste av något slag att tilldela titeln. Det är också dessa som kan frånta en individ eller familj titeln, även om detta är något sällsynt. Om en cirefalier befinner sig och växer upp i ett icke-cirefaliskt land, till exempel Asharien så anammar rollpersonen samma titlar som används lokalt.

Vanliga namn

En cirefalisk individ benämnas först med sitt förnamn sedan med namnet på sin husfurst och därefter med kurfurstens stad. Exempelvis Relizer av husfurst Tzimenor familj från Marek Pomian.

Mansnamn: Azit, Bzern, Cerec, Durzmal, Ficon, Gordaz, Harori, Jhim, Kzazian, Mzian, Nahrzezian, Pomerz, Relizer, Remacoz, Szmel, Tzilan, Zhizo.

Kvinnonamn: Azita, Crisma, Gannima, Harira, Jhimorza, Meleka, Nimaza, Rizima, Szza, Vamalla, Zhra.

Civila titlar

Husfursten: Överhuvud för en familj.

Fursten: Ansvarig för en by. En administrativ titel som delas ut av markfursten.

Markfursten: Ansvarig för ett antal byar och dess administration. En administrativ titel som kurfursten delar ut.

Kurfursten: Ansvarig för en handelsstad. Kurfursten delar ut titeln markfurstar till sina underlydande, för att få en löpande administration.

Ärkefursten: Styr en nation, och utser även kurfurstar för att handha och styra nationens handelsstäder.

Militära titlar

Huskrigare: De individer som är utvalda att skydda sitt eget hus och familj i ofredstid, och som kan kallas in till de militära styrkorna.

Stridsfurst: Leder en mindre grupp i strid och deltar själv i stridigheterna.

Krigsfurst: Har ett antal stridsfurstgrupper under sig som denne försöker samordna i strid.

Härfurst: Leder ett antal krigsfurstgrupper på slagfältet men deltager sällan personligen i striderna.

Bremziir: Är detsamma som de cirefaliska vapenmästarna, vilka ofta bildar egna speciella specialistenheter inom de väpnade trupperna.

Gästarbetarna

Ett stående inslag bland de cirefaliska kolonierna är mångfalden av invånare som återfinns. Även om slavhandel är officiellt förbjudet så förekommer den. En utveckling av detta är dock det flitiga användandet av gästarbetare – människor, dvärgar, tiraker och alver från Mundanas alla hörn. Dessa får kost och logi samt en relativt bra lön av sina cirefaliska herrar som hyr dem. Gästarbetarna behandlas med ett visst förakt och en ganska tydlig nedlåtande attityd av de cirefaliska folket, och de skulle aldrig anses som ”en av dem”. Samtidigt förstår cirefalierna att deras välstånd är beroende av den extra arbetskraften och många som har arbetat sig ifrån det hårda fysiska arbetena upp till en mer avslappnad livssituation skulle aldrig drömma om att återvända. De vanligaste sysslorna som gästarbetarna håller på med är just hårda fysiska arbeten som jordbruk, skogsbruk eller gruvdrift. Även uppförandet av byggnader eller byggandet av fartyg ligger i de flesta fall på utbildade gästarbetare. Gästarbetarnas del av vardagen är också tydlig i städerna, där det ofta bildas områden med en specifik kultur från gästarbetarnas hemländer. I dessa områden finns det ofta en helt egen marknad och kontakter här kan lätt användas för att få information och kunskap från Mundanas alla hörn – något som vissa cirefalier gärna använder sig av.

Typiska karaktärsdrag

En typisk cirefalier har speciella grundidéer och bestämda åsikter genom en likriktad och stark kultur. Detta påverkar också dess karaktärsdrag. Typiska cirefalier har hög Lojalitet, specialiserat mot Cirza-templet, det cirefaliska samväldet och folket som enhet, samt hög Tro specailiserat på Cirza.

Cirefalisk mat

Det mest utmärkande med cirefaliskt mat är att de flesta rätter innehåller någon form av nudlar, vanligen szarag eller nusa. Till dessa nudlar har man en sås vars ingredienser kan varieras nästan i det oändliga, vanligen ingår dock ost, svamp, kött, kyckling, fisk eller skaldjur. En annan specialitet, speciellt på Melorion, är att servera ost som tilltugg till de olika maträtterna. Till maten dricks vin eller vin utspätt med vatten. Cirefalier som bor utanför de cirefaliska hemländerna brukar dock ta till sig lokala maträtter. Dessa anpassas ofta med olivolja och ost.

Bizca: Tunnt bröd som bakats i ugn tillsammans med oliver, svamp, skivat kött och pzarma- eller mozca-ost. Serveras ofta i enklare gatustånd. Brödet gör att man kan hålla maten i handen och äta utan bestick.

Bzacalan: Maträtt bestående av torkad fisk (helst kabeljo) som läggs i blöt ett dygn och sedan kokas med vitlök, olivolja och kryddor. En vanlig rätt till sjöss. Serveras med szarag.

Caser rizcot: En slags ostkaka som bakas i ugn. De vanligaste ingredienserna är mozca-ost, socker, mjöl, ägg, kanel, och vanilj. En caserisk efterrättsspecialitet.

Mozca: En mjukost som ätes tillsammans med grönsaker och oliver. Används också som redning i många såser.

Nusa: Vetedeg som formats till små knyten som fyllts med ost eller hackat kött. Knytena kokas eller friteras.

Pzarmas: En hård ost som antingen används i matlagningen eller som tillbehör. Den skivas och läggs på andra maträtter.

Szarag: Nudlar som tillagas genom att kavla ut och strimla vetedeg som sedan kokas och serveras med olika former av sås.

Religion

Cirza-templet är namnet på den cirefaliska religion som dyrkar gudomen Cirza. Cirza-templet är alltigenom grundläggande för det cirefaliska folkets hela mentalitet och existens. Cirza och Cirza-templet genomsyrar och påverkar allt i samhället. En strof ur Cirzas heliga skrift, tzorlack-rullarna, säger: ”Mångfald skapar konkurrens och konkurrens lockar individen till stordåd”. Detta är en strof som alla cirefalier kan utantill, som ofta citeras och som man lever efter. Alla cirefalier tillhör Cirzatemplet, men även andra folkslag kan tillbe Cirza. De får dock inte tillhöra Cirzatemplet.

Cirzatemplet är en tämligen sträng religion som lägger sig i ganska mycket i de dagliga göromålen och rutinerna. Belöningen för att tillbe Cirza är att man hamnar i paradiset när man dör om man har skött sig väl under sitt liv. Om man missköter sig och råkar i onåd hos Cirza så hamnar man i Skugglandet där man för evigt jagas av bestar som om och om igen kommer att tortera och lemlästa en.

Cirzatemplet tillåter polyteism, det vill säga dyrkan av andra gudomar. Dock så är alltid Cirza den störste och kommer alltid att vara den förste. Dessutom tillåts bara dyrkan av andra gudomar som Cirza inte är i konflikt med. Vanliga andra gudar som dyrkas är exempelvis böndernas Eliana eller krigarnas Martari.

Cirzatemplet förespråkar hederlighet, rättvisa, flit och handel. Det finns små tempel här och var – vanligtvis rikt utsmyckade och med stora kulturella och konstnärliga skatter. Dessa skyddas av tempelriddare. Det är ovanligt att dessa tempelriddare används i vanliga väpnade konflikter, utan de är avsedda för försvar av Cirzatemplets egendomar.

Handel

Handeln är ledstjärnan i alla cirefaliers liv – alla vinster, hur små de må vara, är av godo. Cirefalier är det folket i Mundana som handlar absolut mest, även om Consaber börjar nosa dem i hasorna. Denna handel är grunden till cirefaliernas välstånd och har gjort att deras makt är mycket stor då cirefalierna har känningar i Mundanas alla hörn. Tack vare att de har handelsstationer och filialer på många platser i Mundana får de också en mycket stor tillgång till svåråtkomliga saker, som speciella örter, sällsynta mineraler och malmer eller unika artefakter. Det som cirefalierna tjänar mycket pengar på är att distribuera, det vill säga frakta, varor runt om i Mundana. De har en ganska liten egen handelsinriktad produktion – i Melorion produceras visserligen förstklassigt vin, en del textilier och framför allt mattor av hög kvalitet.

Majoriteten av cirefalierna är såpass rika att det tunga arbetet i vissa fall kan utföras av andra. Gästarbetare från andra länder används i jordbruket och till gruvbrytningen. De flesta som arbetar i Melorion, Gordrion och Caserion är inhyrda gästarbetare – både dvärgar och människor. På sistone har även tiraker börjar användas som arbetare. Det är hårt arbete, men cirefalierna ger kost och logi samt en bra lön om man jämför med vad man kan få i hemlandet.

Träslag som inte växer i Melorion brukar hämtas från Takalorr – då med massiv eskort för att skydda mot de vildsinta bazirktirakerna. Andra stora källor för råvaror är kolonin Gordrion i norr, där stora gruvkomplex finns och mineral- och malmbrytning sker i stor omfattning. Det som bryts är främst guld, silver, koppar och järn. Dessa värdefulla laster skeppas tillbaka till modernationen, ofta med mycket kraftig eskort. Gordrion är också känd som en straffkoloni, dit skurkar, tjuvar och annat avskum skickas för att arbeta tills de stupar. Utöver dessa arbetar det också många gästarbetare från Momolan och Takalorr här, tillsammans med Zolods dvärgar.

Cirefalierna är också kända över Mundana som pålitliga bankirer och penningutlånare. Cirefaliska bankväxlar accepteras av cirefaliska bankirer över hela världen. Att de dessutom ofta kan finansiera stora projekt är inte heller någon hemlighet.

Krigsmakt

Det är varje cirefalisk persons skyldighet att vara tränad att använda ett vapen. Minst en individ i varje familj skall vara en så kallad huskrigare, vilket innebär att denna individ skall kunna mönstras vid konflikt, och att han eller hon skall kunna slåss på

ett kompetent sätt – med ett riktigt vapen och med rustning samt kunna fungera i en grupp. Dessutom skall alla cirefalier mellan 12–50 år kunna bruka ett vapen i strid och träna minst två dagar i månaden på att förbättra sina färdigheter. Denna lag följs mer noga ju närmare staden man befinner sig, eftersom Cirzatemplet straffar alla som inte sköter sig – men på landsbygden är det inte ovanligt att bönderna inte rört sina vapen, påkar, grepar eller vad det nu må vara, på flera år.

Annars består eliten av de väpnade styrkorna av krigare från familjer som är vapenmästare. De satsar all tid på att lära sig strida på ett så bra sätt som möjligt. Dessa familjer är vanligtvis mycket välbeväpnade, särdeles skickliga och åtnjuter alltid stor respekt. De är dessutom så gott som alltid beridna, vilket ger dem stor förflyttningsförmåga och rörlighet. En annan grupp av stridsmännen är skeppskrigarna – vilka är mycket skickliga på krigsföring till havs.

I övrigt utgörs huvuddelen av cirefaliernas arméer av legoknektar. Detta kan verka vara farligt och opålitligt, men med tanke på att cirefalierna betalar sina knektar mycket bra löner så har det visat sig att de är mer lojala än vad man har kunnat tro.

Myntsystem

Det cirefaliska myntsystemet är enkelt och värdebeständigt. Dessutom är mynten, i alla fall dinaren, accepterad över nästan hela Mundana. Myntsystemet baseras på silverdinaren (som har samma värde som den jargiska denaren). Sex dinarer motsvarar en silverflorin. Utöver dessa silvermynt finns det också ett guldmynt – dukaten som är värt en mark silver (160 dinarer).

Utöver mynt så använder sig cirefalierna av olika typer av skuldsedlar och bankväxlar. Eftersom alla cirefalier accepterar en bankväxel som är utställd av en cirefalisk bankir fungerar detta system utmärkt.

Tideräkning och kalender

Cirefalierna har en tideräkning som går ut på att man räknar åren från ett fastställt år då Melorion enligt traditionen grundades av Cirzim. Det innevarande året är år 5012 (motsvarande 2967 e.D.). Månadernas namn heter: Cirzazi, Szala, Tzoran, Jholla, Mhalo, Zirra, Zharra, Szari, Rzi, Zhoz, Dzan och Urra. Dagarna heter Jha, Tzan, Charz, Tzu, Deri, Zho och Szaranna.

Det finns ett fåtal cirefaliska högtider under året. Högtider medför ineffektivitet och avbräck för handeln och produktionen, sålunda är antalet festligheter begränsade, men desto mer intensiva när de väl firas. Den största inträffar den första i månaden Jholla och heter Nydaningen, då Melorion som rike skapades för mycket länge sedan, vilket firas i kombination med att våren och sommaren är på väg. Mitt på sommaren är det val till ciretoz vilket ofta förenas med lokala festligheter bland familjerna – ibland slår sig liktänkande familjer och husfurstar ihop sina festligheter till riktigt stora tillställningar, med mycket mat, dryck och lekar samt underhållning. Sedan är det inte ovanligt att varje familj har egna personliga små högtider på dagar som betyder något speciellt i deras historia eller för att hylla färgstarka men avlidna individer. En sak som man dock inte firar är en individs födelsedag. Man kan i stället påstå att Nydaningen är den dagen då alla cirefalier firar födelsedag.

Släkten och organisationer

Handelshuset Debeerz: Detta är ett av Mundanas största när det gäller distributionen av ädelstenar. Huset självt har en del gruvor, speciellt i Gordrion, men förlitar sig främst på att agera agenter mellan köpare och säljare. Debeerz har som symbol en öppen näve med fem ädelstenar i, i guld på grön botten. Handelshuset är också känt för sitt hemlighetsmakeri – där de större kunderna ingår i ett slags ordenssällskap i olika grader. Rykten som cirkulerar är att både kejsar Jargus såväl som konung Constantin XIV av Consaber är med i denna orden utan namn. Om den nu överhuvudtaget finns.

Släktet Manziir: Dessa är kända för sin stridsförmåga och utvecklade klingmästeri. Denna skola av stridsteknik inom det cirefaliska svärdets sfär står nära de dygder som Martari förespråkar. Släktet är stort och finns runt om Mundana, men huvudsätet är i den caseriska staden Marek Pomian. En stor del av eleverna som klarar utbildningen har på senare tid skickats till Gordrion för specialtjänst hos kurfursten av Tzorfalz.

Intressanta personer

Kurfurst Mzan Rezrek: Det är inte sällsynt med cirefalier med visioner, men få slår nog kurfurst Mzan Rezreks ambitionsnivå. Kurfursten från Tzorfalz i Gordrion planerar nämligen att lägga hela Mundana under sina egna och samväldets, fötter. Mzan, en man i 50-års åldern, är en ståtlig skapelse. En före detta härfurst inom Cirza-templet, där hans diplomatiska och vältaliga sinne gjorde honom till vän med många av högdjuren inom samväldet. Han odlade sina kontakter varsamt och blev sedermera invigd i Sällskapet, en orden med ett tydligt mål. Mer om Sällskapet finns i boken ”Legender & hemligheter”. Efter ett snabbt avancemang till kapitelledare inom orden, och med hjälp av sina kontakter med det mäktiga handelshuset Temiranz (Mzan är för övrigt gift med dottern till en av handelshusets handelsfurstar), lyckades han ta över kontrollen av Tzorfalz. Han började där med en massiv kampanj för att bygga ut staden och bedriva gruvdrift med en sådan frenesi så till och med den stoltaste dvärg blev grön av avund.

Handelsfurstinnan Zhaya Temiranz: En kvinna med många järn i elden är handelsfurstinnan Zhaya Temiranz, som sköter om handelshusets centrala verksamhet i det jargiska kejsardömet. Trots hennes förhållandevis ringa ålder av runt de trettio är hon en av de verkliga ekonomiska maktfaktorerna i Jargien. Hon har personlig träffat både kejsaren och aboraten dussintals gånger. Det är också till stora delar hennes förtjänst att Jargien har klarat sig såpass bra som de har – eftersom Temiranz har lånat ett flertal miljarder i silver till riket. Detta band är något som cirefalierna vårdar djupt då skuldsättningen ger dem påtryckningsmakt och insyn i saker och ting som ingen annan har. Via dessa kontakter har cirefalierna en tämligen god inblick i både religiösa, militära och diplomatiska affärer.

Ärkefurst Bzar Balozin: Det cirefaliska samväldet leds med stark och trygg hand från Ciremelo av ärkefurst Bzar Balozin. Balozin arbetar mycket med information och underrättelser. Hans största svaghet är hans känslosamhet, speciellt då den kommer i konflikt med hans förakt för alla icke-cirefalier. Oftast är hans analytiska och taktiska sinne klart, men speciellt när det gäller Consaber tenderar känslorna att svalla över i oöverlagda illa

planerade operationer, vars ofta misslyckade resultat spär på frustrationen. Inom hovet av nära rådgivare finns det de element som gärna ser att ärkefursten håller på med sina spel med Consaber, medan andra maktfaktorer som till exempel Sällskapet arbetar vidare med sina handlingsplaner. Dock så har Balozin bättre koll än många tror, och han har satt sin underrättelsetjänst på att undersöka vad som egentligen håller på att ske i Gordrion då han har fått en hel del underliga rapporter därifrån. Dessa operationer har dock inte gett något konkret resultat ännu.

Vrimzikiel: Vrimzikiel är ett ständigt irritationsobjekt i norra Asharien och västra Caserion. Han är en cirefalisk ädling som efter det att han upprepade gånger misskött sitt ansvar blev dömd till fredslöshet från Caserion. Den skolade Vrimzikiel tålde inte skammen utan rekryterade helt sonika en armé på flera hundra man, vilka har fått namnet 'Upprorshären'. Vrimzikiel drar fram mellan Caserion och Asharien där han plundrar och stjäl från alla han kommer åt. Oftast är det bara pengar de är ute efter, men om offren är cirefalier brukar Vrimzikiel få svårt att behärska sig, vilket medför att ett tjugotal civila cirefalier fått sätta livet till. Själv är Vrimzikiel en vältränad och belevad man i trettioårsåldern, men saknar helt samvete och kan inte förstå mänskliga värderingar – han ser människor som resurser och tillgångar och inte som individer.

Äventyrsuppslag

Handelskrig: Efter en tid av bränder, sabotage och markant ökande piratöverfall inser man i Caserion att spåren pekar mot Consaber. Pirater som överlevt Caserions vedergällningsattacker berättar om hur de lejts av sabriska intressen för att störa Caserions sjöhandel. Eftersom man inte vågar gå till direkt konfrontation – åtminstone inte utan några otvivelaktiga bevis – låter man sända en handfull hårdföra infiltratörer till Consaber för att ta reda på de egentliga förhållandena... Men är det verkligen Consaber som ligger bakom den senaste tidens händelser, eller är det bara någon som vill få spåren att peka dit?

Intressanta platser

Gruvorna i Gordrion: De djupa gruvorna drunknar i mörker. Somliga säger att cirefalierna grävt alltför djupt och väckt slumrande ondska och demoniska väsen. Bland gruvarbetarna sprider sig skräcken, mytbildningar om allehanda fasor som ska dölja sig i djupen får stöd och nytt liv då en rad mystiska händelser inträffat i gruvornas djup under den senaste tiden. Hårdföra pådrivare och väpnad övermakt håller dock kvar arbetarna som är bundna av sina kontrakt att fortsätta arbeta, trots den senaste tidens händelser.

Legender och myter

Albinos: Människor som föds utan hudpigment, albinos, ses som något av ett mirakel av cirefalierna. De ses som beviset mellan länken cirefalierna och Cirza. Albinos skolas alltid in i Cirzatemplet där många avancerar snabbt i graderna. Ett fåtal bryter sig ut ur templet – en av cirefalierna främste kämpe under den cirefaliska erövringen av Nevo var albinon och härfursten Charz Wizhoz. En albino möts alltid med största respekt och är alltid fri att ta del av en familjs förnödenheter eller sovplatser. Albinos döms också mycket lindrigare för brott.

Skugglandet: En gemensam skräck som genomsyrar hela det cirefaliska folket är skräcken för Skugglandet. Att be en cirefalier ”fara åt skugglandet” är bland det grövsta man kan säga. Skugglandet är en del av uppfostran och de cirefaliska barnen får redan i tidig ålder veta att Skugglandet är något man bör frukta. Att ens säga ordet anses bringa olycka med sig.

Gestaltskeppen: Bland de cirefaliska sjömännen går legenden om gestaltskeppen, en återspegling av brutalt sänkta och plundrade skepp som söker hämnd. Gestaltskeppen är spöklika och syns bara i dåligt väder, såsom i dimma eller stormar. De uppenbarar sig endast om nätterna. Att se ett gestaltskepp är ett mycket dåligt tecken, och lyckas man undkomma det så kommer många ur besättningen aldrig mer att sätta sin fot på ett fartyg – att skåda gestaltskeppet är den första och enda varningen.

Fakta om det cirefaliska samväldet

Statsskick: Mycket handelsvänlig feodal ordning med stort individuellt självbestämmande.

Statsöverhuvud: Ärkefurst Tzar Balozin.

Rättsväsende: Nedtecknade lagar, Cirza-templet dömer fallen och utdömer påföljd.

Areal: 280.000 km².

Invånarantal: Ca 600.000 personer. (tillkommer cirka 1,3 miljoner gästarbetare).

Befolkningstäthet: 2,1 invånare per km².

Befolkning: Cirefalier 93%, Dvärgar 4%, Alver 1%, Övriga 2%.

Språk: Faliska och tebramad. Båda språken skrivs med det faliska skriftsystemet.

Huvudstad: Ciremelo i Melorion, ca 40.000 invånare.

Huvudnäring: Handel, jordbruk, skogshantering och gruvdrift.

Handelsvägar: Sjöbaserade, mellan Melorion, Västmark, Jargien, Asharien, Soldarn, Caserion, Gordrion, Momolan, Stora arkipelagen, Takalorr, De stora slätterna, Ebhron och många andra platser.

Import (i stort): Allt som kan säljas vidare med vinst.

Export (i stort): Allt som genererar vinster.

Militära resurser: Stora, med många mindre enheter som har mycket hög skicklighet och bra utrustning. Kan dessutom snabbt mönstra stora mängder förhållandevis lojala legosoldater. Mycket stor och stark flotta.

Religion: Cirza-templet (95%).

Vänner: Främst Jargien, men de har även goda kontakter med Soldarn, Asharien, Västmark och Thalamur.

Fiender: Konkurrerar aggressivt med Consaber och Takalorr. Kyliga förbindelser med Damarien.

Myntfot: 1 dukat = 160 dinarer, 1 florin = 6 dinarer (dinaren har samma värde som den jargiska denaren).

KAPITEL TJUGO

EBHRON



MED SIN BLEKA hand bjöd taupen Athix Calas, principus orbis och härskare över hela Ebhron, sin gäst välkommen. När gästen ställt sig på knä i vördnad satte sig Athix till rätta på sin tron. Tystnaden låg tung över marmorsalen och det enda som hördes var regnet som smattrade mot de höga, välvda fönstren.

”Så, general Idarax”, Athix tog till orda med sin torra röst ”Ni vill att vi skall lägga mer resurser på armén och flottan.” Han lät sin blick nagla fast generalen vid golvet. ”Jag förmodar att ni redan vet att vi har en av världens största flottor och utan problem kan rusta upp nog med soldater för att skydda oss mot den mäktigaste av fiender. Inte ens Jargien och Thalamur tillsammans skulle våga attackera oss.” Athix visade med en enkel gest att general Idarax fick svara om han så önskade.

Den långe och ståtlige generalen ställde sig upp och fuktade läpparna. Han lät blicken vandra över de sju rådgivande magimästarna och upp mot den purpurklädde Athix som med sin bleka hud såg ut som ett lik där han satt på tronen.

”Mina herrar och mästare, oroliga tider stundar. Profeterna och oraklen talar om en tid av krig och konflikt som snart skall stunda. Religionen från nordväst har redan orsakat förvirring i vårat land. För att vara förberedda måste vi mobilisera, nu.” Idarax tystnade då Athix reste sig från tronen.

”Krig”! Athix väste fram ordet. ”Ebhron har inte haft krig på mer än tusen år. Ni underskattar vår makt general. Era tankar om krig och konflikt bör ni hålla för er själva. Ingen kraft kan hota Ebhrons makt. Så är det och så kommer det alltid att vara. Besvära oss inte mer med era små funderingar. Begäran om extra resurser avslås.”

EBHRON

Ebhron är Mundanas största och kanske starkaste länder, men det är samtidigt ett av de mest oberoende. Kabalaorden, som har sitt ursprung i landet, har en hel del influenser i andra länder, framförallt Asharien och Consaber. I övrigt är det mest genom handel som kontakterna sker med omvärlden. Landet Ebhron ligger på en stor ö i öster som till sin storlek nästan kan sägas utgöra en kontinent i sig själv. Invånarna i Ebhron är en brokig samling av olika folkslag, men en stor tolerans bland befolkning har minimerat eventuella motsättningar.

Geografi

Ebhron är det till ytan största landet i hela det kända Mundana, och det spänner dessutom över flest klimatområden. Man kan finna de flesta naturtyperna och klimatzonerna på den stora ön. Ön är faktiskt tillräckligt stor för att vara en kontinent, vilket ebhroniterna gärna kallar den.

Ebhrons kust är på de flesta ställena skyddad av en mängd större och mindre öar, vilket gör de ebhronitiska kustvattnena mycket lugna. Det motsatta råder längre väster om landet, på det enorma Stormarnas hav. Norr om Ebhron ligger den grunda Raunbukten, som fått sitt namn från den de raunländare som invandrat till Ebhron. Öster om landet ligger Ödeshavet, ett kusligt lugnt innanhav som skiljer Ebhron från fastlandet. I söder sträcker sig Vindarnas hav ut i all oändlighet.

Den ebhronitiska kontinenten är stundtals mycket bergig, vilket ger upphov till avsevärda skillnader i nederbörd. Längs hela den östra sidan går den ofta brutna Apexryggen, med en sträckning på mer än 200 mil. Dess högsta toppar, över 4000 meter höga, finner man i norr. De allra högsta topparna finner man dock i Solmassivet i nordväst, vars namn anspelar på att topparna ryktas kunna nå ända upp till solen. Inget vet exakt hur höga topparna är, men de sägs vara över 20.000 fot höga.

På grund av kalla havsströmmar är den västliga och norra delen av Ebhron kallare än motsvarande länder på samma breddgrader. Ebhron ligger i höjd med Momolan, men har inte alls samma ökenklimat eller medeltemperatur. I norra Ebhron finner man stora barr- och blandskogar, ofta med riklig nederbörd. Skogarna tenderar att följa bergskedjornas sträckningar. Den stora halvön i nordväst är tämligen karg och blåsig, men söder om den ligger Ebhrons hjärta. På den stora Zenslätten finner man Mundanas bördigaste marker, där främst ris odlas. Temperaturerna är relativt höga, men nederbörden och vindarna gör klimatet mycket behagligt. Den södra delen av Ebhron är tropisk, med ett fåtal ökenområden. Den östra delen av landet, som kallas Ebhrons baksida, är mycket torr och vindstilla. Där finner man stora stäpper och savanner, och även några ökenområden.

Ebhron är ett land som är beroende av vatten, och floderna och vattendragen är många, speciellt på de bördiga dalslätterna. Den största floden, Ebhros, har sin källa i Apexryggen och sitt utlopp i Stormarnas hav tvärs över kontinenten. Den bevattnar tillsammans med Ofyrfloden större delen av landets odlingar. Ebhroniterna har byggt ett intrikat system av kanaler, både för transport och bevattning, vilket gör att båt är det huvudsakliga färdmedlet.

Ebhron har inga grannländer över huvud taget. De närmsta länderna är Lalasta i sydväst samt Consaber och Alarinn i nordväst. Österut finns inga infödingar, och ännu mindre några statsbildningar.

Stora delar av Ebhron är sparsamt bebodda. I ju längre nordöst man kommer, desto mer ovanligare blir det att finna bebyggelse. I de mest perifera delarna av Ebhron, det vill säga på Ebhrons baksida, i de större bergs- och skogsområdena och på många av de östliga och nordliga öarna, har ebhroniterna ingen kontroll. Där lever endast ett fåtal infödda, och markerna är farliga med mycket vilda djur, monster och svåra väderförhållanden.

Trots att landet Ebhron existerat mycket länge, och andra riken innan det, så finner man inte många ruiner eller fornlämningar i landet. Det har den enkla anledningen att de flesta byggnaderna fortfarande används, och att de ruiner som ändå uppstått ofta plockats ner för att bli byggmaterial. Det finns dock ett par intressanta platser. Utanför Inaviken som Ofyrfloden mynnar ut i finns en serie enorma vågbrytare, byggda i sten och grus. Dessa används fortfarande till stor del och restaureras kontinuerligt av ebhroniterna. Det finns även en mycket vidsträckt försvarsanläggning mitt i det stora stäppområde som finns där Solmassivet möter Apexryggen. Stora delar av den ligger i ruiner, men när anläggningen en gång användes måste den ha krävt tiotusentals man bara för bevakning.

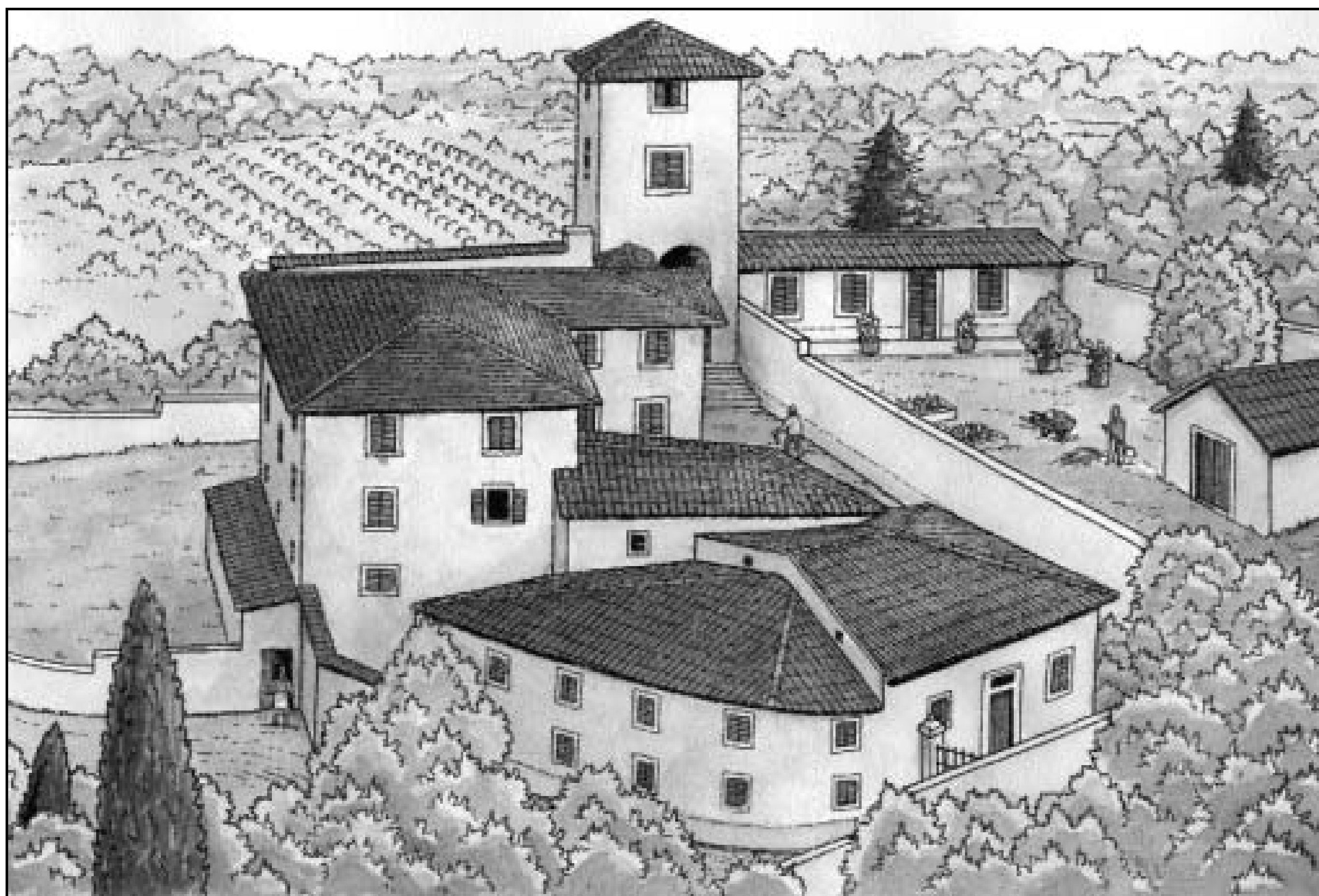
Historia

Inget vet när Ebhron först bildades, men i de flesta västliga historieskrifter omnämns ett stort och mystiskt land i öster. Enligt de ebhronitiska arkeologerna har centrala Ebhron varit civiliserat under åtminstone 15.000 år, men det finns inga skriftliga källor som styrker detta.

Det man med säkerhet vet är att grunden till dagens Ebhron, Kabalaorden, bildades år 4848 f.D. Den hade sitt fäste på Kabalaöarna längst i söder, och genom politisk manipulation tillskansade orden sig mer och mer land norröver, från de många småriken som bildats efter flertalet katastrofer och oroligheter tvåtusen år tidigare.

På den stora Zenslätten norr om Kabalarikets besittningar gick en mängd småriken samman till landet Terek omkring år 3.900 f.D. Landet expanderade och började hota Kabal. De två rikena rustade och kom i krig 3300 f.D. Kabalaordens kunnande ställdes mot Tereks mantaliga styrkor. De båda rikena hade försökt expandera åt alla övriga riktningar för att skaffa sig fördelar över motståndaren.

Det stora kriget kom dock av sig när rauner började invadera ön norrifrån. Under det trettionde århundradet före Daak vällde allt fler rauner ner och hotade både Terek och Kabal. De båda ländernas ledare möttes för att diskutera problemet och de enades om ett ovanligt beslut; att slå samman de båda länderna. Tillsammans kunde de motstå den kraftfullaste anfallsvågen, men



de insåg båda att de inte skulle kunna utstå attackerna i evighet. Kabalaordens dåvarande principus orbis Khamal konstruerade snabbt en mycket vinnande strategi: de skulle bjuda in raunerna, ge dem mindre landområden och tjänst i det nya landets armé.

Det första egentliga mötet med övriga Mundana skedde år 2617 f.D. då en danarthisk expeditionsstyrka landsteg på norra Ebhron. Ebhroniterna mötte expeditionen fientligt och händelsen fick ebhroniterna att öppna ögonen. Kabalaorden beordrade att stora resurser skulle läggas på konstruktionen av en flotta och upptäckten av nya länder.

År 2190 f.D. stötte en kabalisk expedition på det coloniska imperiet och de båda rikena kom överens om att inleda diplomatiska förbindelser. Det var början på ett långt men lågmält samarbete mellan rikena, var främsta funktion inte var diplomatisk utan akademisk.

Den ebhronitiska flottan fortsatte söka sig utåt och det dröjde inte länge förrän den stötte på både Luberos och stora arkipelagen. En tid av fred och välstånd inleddes. Fler och fler skepp, både militära och civila, strömmade ut från Ebhron och fler och fler av Mundanas hamnar fick besök av de fjärran ebhroniterna med sina annorlunda skepp.

Samtidigt som Ebhron odlade sina goda förbindelser med Colonan inleddes en allt mer spänd stämning mellan Danarth och Ebhron, främst då Danarth hade stora flottstyrkor på Danbréann, vilket Ebhron såg som en stor provokation. När Colonan slutligen attackerade Danarth och invaderade Danbréann år 458 f.D. fick de stor hjälp av den ebhronitiska flottan och utlånade ebhronitiska trupper.

I takt med att ebhroniternas välstånd ökade började makthavarna fundera på att erövra nytt land och skaffa sig värdefulla kolonier, enligt colonisk modell. Det bästa stället för ebhronitiska kolonier bestämdes vara stora arkipelagen. År 140 e.D. landsteg en invasionsarmé på Lalasta, Luberos grannö. Man anföll också flera öar i den stora arkipelagen. Ebhron insåg förmodligen inte vad de gav sig in på, men det inledde fyrahundra år av oroligheter och strider. Befolkningen på Lalasta slog tillbaka med stor frenesi. Det som Ebhron föreställde sig vara en enkel expedition blev ett helvetiskt erövringskrig där infödingarna försvarade minsta ö till siste man. Ebhron avancerade mycket långsamt och gäckades ständigt av pirater och ökrigare med stor lokalkännedom. Samtidigt dukande många soldaterna under av sjukdomar.

Kriget rann ut i sanden och slutligen bestämde sig befälhavarna för att reträttera. Vissa öar behölls som handelsstationer och utposter, men de flesta återbördades till dess ursprungliga invånare. År 541 e.D. hade alla styrkor värda att nämna dragit sig tillbaka till Luberos. Kriget mot stora arkipelagen blev det sista kriget i Ebhrons historia.

De flesta ebhroniterna, åtminstone militärerna, såg Lalasta som Ebhrons självklara egendom. Luberos befolkning hade kuvats genom våld och politik. Mycket sakta släppte dock Ebhrons grepp om ön. År 1789 e.D. förklarades Lalasta självständig, även om den i praktiken varit det i flera hundra år. Flera av de mindre öarna släpptes först år 2802 e.D., men Ebhron innehar fortfarande handelsstationer i området. Lalasta har fortfarande ett statssystem liknande det från Ebhron och Kabalaorden är verksam på ön.

Städer

Charom: Den stora staden Charom ligger där bifloden Charom mynnar ut i Ebhrosfloden, mitt i den allra bördigaste delen av Zenslätten. Charom är av gammal hävd Ebhrons huvudstad, även om mycket av den administrativa makten ligger i Ar Kabal längst i söder. Det bor mer än 250.000 människor i Charom, men kring staden ligger ett flertal andra större städer, bland annat Ebaol med 57.000 invånare. Sammanlagt bor mer än 450.000 människor i Charoms närområde. Staden livnär sig på det faktum att den är den största enskilda handelsplatsen i Ebhron. En mängd kanaler och vägar strålar samman i Charom och praktiskt taget alla inlandsvaror går till Charom innan de transporteras vidare. Charoms enorma mängd transportarbetare (man brukar överdriva och säga att mer än var tionde invånare i Charom lastar eller lossar varor) står även för all omlastning till havsgående fartyg, som fortsätter ut på floden och vidare till andra länder. I Charom ligger det vidsträckta 'kungliga palatset', som är så stort att det finns kanaler inom palatsområdet för att transportera varor och människor. Trots namnet har dock ingen kung regerat i palatset på många tusen år.

Merichan: För mer än fyra tusen år sedan grundade med Kabalaorderns tillåtelse en dvärgisk expeditionsstyrka dvärgafästet Merekh-Renk-Roghan i närheten av den korta men strida floden Merichan. Fästet låg i en mindre utlöpare av Solmassivet och hade ovanligt nog havsutsikt. Tusen år senare behövde Ebhron ett nytt och stort skeppsvarv för den växande flottan och detta förlades vid floden, mycket nära dvärgafästet. Dess läge gjorde att den kunde få timmer via floden från skogarna längre uppströms och metallföremål från dvärgafästet. Merichan-Renk-Roghan har nu drygt 75.000 invånare, och dvärgar är mycket vanliga i staden. Det råder en livlig handel i staden, tack vare dvärgafästet och den handelsled som passerar kusten utanför.

Nitor: I norra Ebhron, på den sydvästliga sidan av den stora Urosbukten, ligger en ganska liten men annorlunda stad. De 8.000 invånarna bor nämligen i en helt vit stad, uthuggen direkt ur en stor kalkstensklippa av Ghordvärgar. Dvärgarna har även konstruerat ett flertal trappor och hissar ner till en hamn nedanför klippan. Staden byggdes under 600-talet e.D. på uppdrag av Kabalaorden, som behövde ett centrum för sin aktivitet i norra Ebhron. Man ville dessutom ha ett monument värdigt Kabalaorden och den så kallade 'Eviga freden' som proklamerades efter krigen mot stora arkipelagen. Staden kallas i folkmun 'Vita staden' och invånarna är främst akademiker som verkar på universitetet mitt i staden. Via den något väl tilltagna hamnen skeppas exotiska varor som björnhudar och örnfjädrar från bergs- och skogsområdena i närheten. Dessa varor har blivit populära inredningsdetaljer i de södra delarna av Ebhron.

Ar Kabal: Stadens namn betyder 'Nya Kabal' och den grundades ett antal sekel efter sammanslagningen av länderna Kabal och Terek för sextusen år sedan. Det gamla Kabal ligger fortfarande kvar på den stora mittenön i ögruppen som benäms Kabalaöarna. Ar Kabal är hela Ebhrons administrativa centrum och Kabalaordens största och viktigaste fäste. I Ar Kabal finns en mängd universitet och akademier, med mer än 30.000 studenter. Detta är en mycket hög siffra då invånarantalet bara är 102.000. Ar Kabal är även en viktig hamn och omlastningsplats för transporter till Kabalaöarna längre söderöver. Staden är välplanerad och byggd i främst röd sandsten, men den är svåröverblickad då den ligger i ett mycket kuperat område. Stadens många och rika invånare kräver en konstant tillförsel av mat och lyxvaror både norrifrån och direkt från stora arkipelagen.

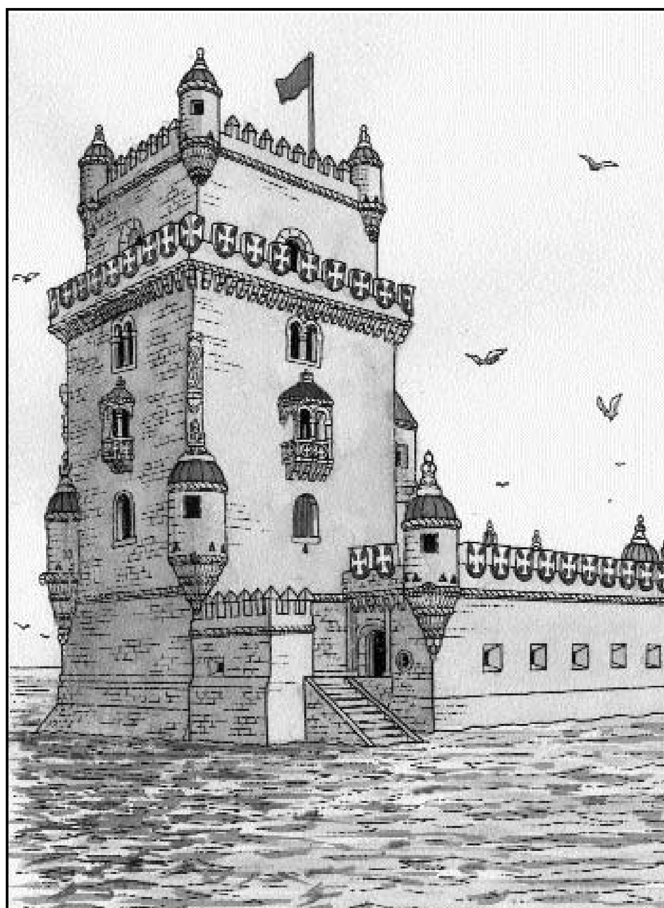
Kazon Ofyri: Staden Kazon Ofyri, vars namn betyder 'Ofyrs Slussar', ligger vid Ofyrflodens mynning. Staden har växt upp kring de största slussarna i Ebhron, som tillsammans med ett trettiotal andra slussar uppströms har gjort Ofyrfloden farbar sedan mer än 4500 år. Staden är mycket långsträckt, mer än fyra mil, och den naturliga huvudleden i staden är floden, som snarare liknar en mycket stor kanal. Då slussverken är mycket stora är husen ofta byggda i eller på dem, vilket gör att hela staden liknar en enorm, rödbrun trappa. Det pågår ett konstant underhållsarbete på slussarna, som ständigt måste tätas och kontrolleras. En mängd inhyrda dvärgiska ingenjörer arbetar dessutom med att kontinuerligt förbättra slussarnas funktion. Det bor drygt 35.000 personer i staden, som av naturliga skäl dessutom är en mycket viktig hamn.

Doletar: Vid belägen på deltat vid Ebhros mynning ligger den helt kanalbaserade staden Doletar. All transport inom och utom staden går via olika typer av båtar. Staden är känd för alla de olika handelshus och rederier som huserar i staden. Handeln kunde dock vara livligare i staden med tanke på dess läge, men huvudstaden Charom lägger beslag på större delen av handeln. På grund av begränsad boyta och problem med översvämningar bor det bara 12.000 i staden.

Samhälle

Ebhron är ett mycket stabilt samhälle, trots dess många inhemska kulturer och folkslag. Det har lyckats hålla ihop under tusentals år; när andra länder fallit av inre splittring har Ebhron stått oberört kvar. Hemligheten är förmodligen den sociala sammanhållningen i landet, som motverkar kulturella skillnader. I Ebhron har man devisen "Makten från folket ger styrka åt folket". Landet är ingen demokrati, men ändå är det ett folkstyre. Landets makthavare, Kabalaorden, har alltid strävat efter jämställdhet mellan människor, och poängterat att det som skiljer människor är deras kunskap, inte kulturella eller sociala tillhörigheter. Detta gör att det inte finns några skarpa gränser mellan olika samhällsklasser. Vem som helst som har förmågan kan gå med i Kabalaorden, och är personen duktig nog kan han förr eller senare regera landet. Denna ständiga tävlan där alla får vara med är en genomgående företeelse i det ebhronitiska samhället, och detta bidrar till ett skickligt landsstyre och i sin tur stabilitet.

Kabalaorden sägs vara Ebhrons nav, som allt roterar kring, och det ligger mycket sanning i det. Kabalaorden har ett finger med i praktiskt taget allt som händer i det stora landet. Den politiska makten finner man inte bakom stora försvarsverk eller i stora slott; man finner den i städerna och i de stora lärosätena. Trots att det bara finns mellan 1.000 och 1.500 magiker i Kabalaorden så finns det nästan hundrafalt många fler kabaler som studerar allt från historia till statsvetenskap. Utöver studierna har oftast dessa bildade män och kvinnor viktiga politiska och byråkratiska poster.



Kabalaorden har en mycket noggrant utarbetad hierarki, och man delar upp medlemmarna i fem cirklar. Den innersta cirkeln står högst i rang och där finner man 349 mycket gamla och visa män som är medlemmar i det landsstyrande Kabalans råd. Den exekutiva makten har dock rådets ordförande, principus orbis, som väljs vart femte år bland den innersta cirkelns medlemmar. Ordföranden har egen bestämmanderätt, men han svarar inför rådet, som kan avsätta honom. Rådet har en mängd expertutskott till sin hjälp som består av de främsta inom sina respektive ämnen. Dessa utreder olika frågor åt rådet. Utanför Kabalaorden finns det ingen officiell hierarki, men olika yrken är givetvis olika mycket respekterade.

Ebhron har aldrig haft något större intresse i utrikespolitik då landet alltid klarat sig själv. Detta har resulterat i att landet saknar både viktigare allierade och större fiender. De vänner landet ändå har samlat på sig beror inte på politik utan på andra faktorer, som handel och kunskapsutbyte. Bäst kontakter har Ebhron med Lalasta och stora arkipelagen, då de idkat handel så länge någon kan minnas. Genom Kabalaordens utsända har landet även fått godartade kontakter med Asharien, Drunok och delar av Consaber.

Fienderna är främst ideologiska. På grund av att Ebhron är en magikrati är Jargien, eller snarare Daakkyrkan en naturlig fiende, liksom Thalamur, som helst inte vill se några konkurrenter. Fiendeskapen betyder dock inget nämnvärt för Ebhron. Hundratals sjömil av hav skiljer länderna åt, och Ebhron är överlägsen både till sjöss och lands.

Ebhron har en hög teknologisk nivå tack vare alla millennier av studier och forskning som Kabalaorden drivit på, men baksidan av myntet är den stora konservatismen som är utbredd bland landets lärda. Man har mycket svårt att acceptera nya rön, och forskningen i landet har ofta degenererat till ett studium av det man redan vet snarare än ett försök att upptäcka nytt. Som exempel kan nämnas att Consaber under de senaste seklen med lätthet har utvecklat bättre sjöteknologi än Ebhron.

Folket i Ebhron

Det ebhronitiska folket är en kosmopolitisk blandning av en mängd folkslag. Det egentliga ebhronitiska folket, ett tämligen kortväxt folkslag med svart hår som tillhör det vanariska släktet, utgör en knapp tredjedel. En nästan lika stor del utgörs av raunerna som 3000 år f.D. invaderade landet. Raunerna har ofta tjänst i armén eller i olika typer av grovjobb, och många ebhroniter ser dem som en lite lägre klass. En knapp femtedel av landets invånare är darkener, som bor längs med hela södra och östra Ebhron. Darkenerna återfinns dock i stora antal i de flesta hamnstäder och de flesta fartygsbesättningar i Ebhron består nästan helt av darkener. Det folk som resten av Mundana ser som mystiska övermänniskor, tauperna, är mycket vanliga i Ebhron. Nästan var sjunde invånare i Ebhron är taup, som ovanligt nog härstammar från högländerna norr om Kabalaöarna. Det var tauperna som startade Kabalaorden och de har traditionellt sett haft mycket makt över den.

Nu för tiden finns dock de flesta folkslag representerade i orden, och tauperna är utspridda över hela Ebhron. Dvärgarna är också vanliga i Ebhron. De har flera lagstadgade privilegier i landet, bland annat dvärganpassade byggnader, som tack för all hjälp Ebhron fått från dvärgarna genom åren.

Mat från Ebhron

Matlagning i stora delar av Ebhron karaktäriseras av starka kryddor, först och främst olika sorters pepparfrukter. De flesta maträtter består av heta grytor och stuvningar. I södra Ebhron är maten inte lika starkt kryddad, och det är därifrån bruket att olika sorters bröd i maten har kommit. Speciellt på kabbalaöarna har man utvecklat den balanserade och harmoniserande kryddningen till en vetenskap.

Anci: Rullar av dila-bröd som fyllts med stekt fårkött eller kyckling, queso-ost, vitlök, bönor och paprika. Rullarna täcks med mera quesa-ost och bakas i ugn.

Barus: Fisk med räkor i en het sås som lagas med vitlök, paprika, pepparfrukt och koriander.

Chidi: Stekta bönor som blandas med vitlök, koriander och quesa-ost. Serveras med dila-bröd.

Dila: Mjuka tunnbröd som bakats av vetedeg på en het plåt. Det finns också en tjockare och mer hållbar variant.

Naccus: Dila-bröd som friteras och fylls med hackat kött, grönsaker, pepparfrukt och quesa-ost.

Olochus: Het gryta med bönor, som innehåller rikligt med pepparfrukt, lök, peppar och vitlök.

Quesa: En grynig, ganska salt ost som används till många maträtter och som också ätes separat vid lättare måltider.

Vaci: Styckat kött som kokas tillsammans med pepparfrukt, koriander och bönor.

Handel

Den viktigaste handeln i Ebhron är den som sker inom landet, och den utländska handeln är främst ett medel för att få in eftertraktade lyxvaror i landet. Ebhron är självförsörjande, speciellt när det gäller livsmedel och mineraler. Ebhron har förmodligen Mundanas största järn- och koppartillgångar, vilka utvinns av dvärgar från länderna i väster. Även om det finns betydande guld- och silverfyndigheter tvingas Ebhron importera dessa metaller, då åtgången för tillverkning av mynt och värdeföremål är mycket stor. Praktiskt taget all handel i och utanför Ebhron sker med fartyg. Inom landet transporteras mängder av gods via floderna och det väl utbyggda kanalsystemet som korsar alla Ebhrons lågländer. Det finns även två viktiga havsleder, en som leder nordväst mot Danbréann och en som leder väst, mot Arkipelagen och Forion. Huvudstaden Charom är mittpunkten för alla transportleder och de flesta varor transporteras dit för omlastning, även om resan då blir längre än en direkttransport. Handelsmän från andra delar av världen har ofta anmärkt på Ebhrons höga varupriser. Detta beror på de oftast onödigt långa transportsträckorna, samman med en mängd tullavgifter, om än små. Detta är inget som befolkningen märker av, då transportsystemet och tullarna funnits mycket länge, och då ebhroniterna får bra betalt för sitt jobb.

Språk

Språket, speciellt skriften, är mycket viktig i Ebhron. Det talas mer än tjugo språk i landet, men det viktigaste språket är ebhronitiskan. Språket talas som första- eller andraspråk av majoriteten av befolkningen, vilket gör att ebhronitiskan har en mängd dialekter och uttalsvariationer. Kabalaordens variant av ebronitiskan anses vara normbildande och har sedan länge varit det rådande språket för lärda på östra halvklotet. Detta språk har dock börjat förlora sin position då allt fler dokument i landet författas på lokala varianter av ebhronitiskan. Det gällande skriftsystemet heter ebhron och är använt i praktiskt taget alla böcker och viktigare dokument i landet. Det är även spritt bland magiker över hela världen.

Vanliga namn

Namnen i Ebhron varierar efterson de kommer från många olika folkslag. Vanligen kombinerar man sitt förnamn med sitt släktnamn på faderns sida. Tauper använder ofta både taupiska och ebhronitiska namn, exemplvis 'Eqov-Rhamal'.

Mansnamn (ebhroniter): Adalor, Athis, Athix, Begelormar, Dasin, Gaalran, Idarax, Imraan, Jormgunderz, Kusik, Maxander, Quzan, Rhamal, Thead, Urthan, Verak, Ylz-khoon, Zor.

Mansnamn (tauper): Antonius, Aram, Athix, Autotav, Edurav, Eirov, Eqov, Esionus, Iegenos, Ininov, Oados, Ositav, Ousitus, Uacas, Udenov, Ugisos, Uranov, Yicov, Ymar, Ytemus.

Kvinnonamn (ebhroniter): Almexandra, Atha, Coramra, Dasina, Evia, Hederitha, Ilidamra, Ixia, Jiviaxia, Motarbia, Nixia, Oleandha, Rexine, Tamixie, Uvatila, Vexeria.

Kvinnonamn (tauper): Afrodit, Aodev, Asis, Atolkes, Averkes, Eibes, Emelis, Eraniv, Iedyv, Ivenys, Oadinges, Opev, Orhans, Uadaris, Udenys, Yfames, Yidaniv, Ysmanes.

Typiska karaktärsdrag

Invånarna på Ebhron är en ganska varierad samling folk och det finns därför inga speciella karaktärsdrag som är låga eller höga.

Religioner

Med Ebhrons mångtusenåriga historia följer ett folk som har samlat på sig en mängd trosuppfattningar och vidskepligheter. Men Kabalaorden har alltid hävdat att kunskap skall gå före tro, och att skilda trosuppfattningar splittrar riket. Därför har orden sedan urminnes tider kämpat mot religionerna. De har dock inte utfört någon 'svärdsmission', de har snarare försökt komma åt orsaken till folkets religionsutövande. Detta har varit ett mycket mödosamt arbete för orden, och förmodligen kommer den aldrig att nå målet med en fullständig ateism i Ebhron, men beviset på ordens ansträngningar är att knappa 30% av Ebhrons befolkning är troende.

Den största och äldsta religionen i landet är dyrkan av Chiaria, det ebhronitiska namnet på Jordmodern. Chiaria är fortfarande den mest populära religionen tack vare att Ebhrons livsnerv är den bördiga Zenslätten, som alltid har gjort odling till det centrala i ebhroniternas liv.

De två krigiska gudomarna Cragan och Martari har även alltid haft sina tillbedjare i landet, även om deras ursprung ligger långt bort i väster. De båda gudomarnas ses inte som något större problem av Kabalaorden då de båda religionerna inte är särskilt ceremoniella eller världsfrånvända. Kabalaordens största problem är snarare Daakdyrkan som på senare år växt från att ha varit en obetydlig sekt till en allt populärare rörelse. Visserligen är antalet Daakdyrkare fortfarande få, med ebhronitiska mått mätt, men religionen är enligt Kabalaorden i högsta grad världsfrånvänd. De Daaktroende är dock främst inspirerade av Consabers lite mer sekulariserade Daakdyrkan.

Kabalaordens genom tiderna största problemreligion är dock raunatron som passar mycket illa ihop med Kabalaordens filosofi. Ända sedan raunfolket invaderade Ebhron för tusentals år sedan har orden kämpat för att minimera antalet raunatroende, eftersom religionen ansågs uppvigla folkmassor mot statsmakten. Orden har lyckats bra, men i de mest ociviliserade delarna av Ebhron är det svårt att få folk att ändra på sig. Det har funnits och finns en uppsjö av mindre religioner och sekter i Ebhron, men alla har mycket svårt att växa och få fler anhängare tack vara Kabalaordens försorg.

Krigsmakt

Ebhron har en militärmakt med en yrkesarmé kombinerat med ett inkallningssystem. Yrkesarmén, främst bestående av flottan, är ständigt i tjänst och patrullerar Ebhron och dess kuster, samt fungerar som eskort för viktigare transportleder. Vid krigssituation kan man kalla in mer än 100.000 fotsoldater. Den inkallade armén består av män (och i viss mån kvinnor) som utbildas under lagstadgade sammankomster varje år, vilket gör att Ebhron har en relativt välutbildad inkallningshär.

Det var tusentals år sedan Ebhron sist låg i krig, vilket har medfört att de trupper som finns främst är inriktade på mycket defensiva och förebyggande åtgärder. Förmodligen skulle Ebhron ha stora svårigheter med att föra ett offensivt krig. Den land-

baserade armén är mycket enkelt uppbyggd av en mängd fotsoldater med spjut och sköld. Man har praktiskt taget inga specialstyrkor och hästar används endast för spaning och kurirverksamhet. Flottan är betydligt mer moderniserad, och består av tusentals skepp i alla tänkbara storlekar. Man har även speciella så kallade 'hajflockar', som består av ett flertal små och mycket snabba skepp, kallade 'hajar', som jagar pirater och även själva kan syssla med piratverksamhet. Dessa 'hajar' är dock inte utrustade för annat än kustfart, men ofta brukar de större fartygen ta med nedmonterade hajskepp, som snabbt kan sättas ihop vid ankomsten till fientliga kuster. Hajflockarna är ingen ebhronitisk uppfinning, utan har anammats från stora arkipelagens sjökrigsföring.

Myntsystem

Ebhron har aldrig skaffat sig ett enhetligt myntsystem. Den inre kulturella mångfalden i landet har bidragit till den flora av ebhronitiska mynt som finns. Det finns dock ett av Kabalaorden utfäst och garanterat myntsystem:

Systemet består av tre myntsorter, kopparmyntet nebul värt en kvarts silver;, silvermyntet sikel värt 1 silver och guldmyntet corona värt 100 silver. Det finns dessutom speciella bankväxlar utfärdade av Kabalaorden som har varierande belopp.

Det finns egentligen inga myntslag man inte accepterar i Ebhron. Kabalaordens myntverk försöker hålla reda på alla myntsorter och ställa upp växelkurser. Dessa kurser försöker man sedan delge befolkningen för att minimera risken för felvärderingar. Myntverket försöker dessutom växla in så mycket utländska mynt som möjligt, som de sedan ger till Kabalaordens utsända i fjärran länder.

På grund av de många myntsorterna samt användningen av smycken och liknande värdeföremål som betalning förlitar sig de flesta ändock på vägning av mängden ädelmetall. Uppstår en tvist om värdet på ett visst föremål kan man alltid vända sig till myntverket som fastställer ett värde.

Tideräkning & kalender

Det finns en ursprunglig kabalisk tideräkning som härstammar från Kabalaordens grundande. Enligt denna tideräkning är det innevarande året 7815 K.T. (motsvarande 2967 e.D.). Det är den allmänt använda tideräkningen i landet.

Kabalaorden använder sig även av den coloniska tideräkningen, enligt samma system som Thalamur. Det nuvarande året är då år 2051 i Mastranis dynasti.

Sedan flera tusen år använder sig Ebhron av den coloniska kalendern, där månadernas namn är januari, februari, mars, april, maj, juni, juli, augusti, september, oktober, november och december. Veckodagarna har dock oftast inhemska namn, där det finns flera varianter. Kabalaordens veckodagar heter exempelvis pol, fen, sat, tol, khos, lam och gon, som i sin tur är räknetalen för ett till sju på det gamla kabaliska språket.

Det finns inga officiella högtider i Ebhron, av den anledningen att landets alla kulturer har så många olika dagar att fira på, men den högtid som samlar flest människor är midsommarhögtiden, den 14:e juni.

Intressanta personer

Udenov-Athix Calas: Den nuvarande principus orbis är en mycket utmärglad men fortfarande rakryggad taup. Han har skinande vitt hår och hans ögon saknar likt andra tauper iris. Hans genomträngande blick är ökänd i hela Ebhron och få är de som vågar möta den. Athix har studerat de flesta ämnen som finns att läsa på de ebhronitiska akademierna och han har mycket länge befunnit sig i Kabalaordens absoluta topp. Faktum är att han varit med i Kabalans råd i 72 år, och att han varit principus orbis i 26 av dessa år. Inget vet dock hur gammal han verkligen är. Athix Calas drar sig inte för något för att kontrollera politiken, förutsatt att det inte går emot Kabalans hederskodex. Han är även känd för att misstro andra människor djupt, och att han avfärdar alla som inte har åtminstone ett par skriftliga källor att hänvisa till. Athix är inte det minsta intresserad av ebhronitisk utrikespolitik, men han driver frågan om Kabalaordens utvidgande hårt.

Hamud-Kay: Behöver man resa någonstans så kan den darkenske kaptenen och redaren Hamud-Kay erbjuda flest destinationer. Hans stora rederi i Doletar är specialiserat på varu- och människotransporter till praktiskt taget vilken plats i världen som helst. Han är flitigt anlitad av handelshus och Kabalaordens utsända. Han har kontakter i praktiskt taget varje hamnstad i hela Mundana, även om han inte har besökt dem alla. Rederiet har tillgång till de flesta fartygstyper, allt från flodbåtar till landstigningsgalärer.

Dasin Ludica: Den nuvarande högste bibliotekarien för Stora biblioteket i Kabal är en perfektionistisk ebhronit som tack vare både vänner på rätt ställen och ett enastående fotografisk minne har lyckats avancera till titeln principus regus livaris vid en ålder av endast 62 år. Dasin ser dock ännu yngre ut, vilket förskräckt många äldre kabaler. Dasin sägs kunna citera vilken sida som helst i bibliotekets många böcker, men det är förmodligen bara ett rykte, då det skulle ha krävt honom överskådliga tidsrymder att endast bläddra igenom bibliotekets alla hyllmil. Förmodligen är biblioteket Mundanas största, men mer än hälften av hyllorna huserar Kabalaordens hela arkiv, som till stora delar knappast innehåller någon vettig information, utöver att veta precis vilket datum en viss magiker utförde ett experiment, eller för att räkna ut medelåldern på alla ebhroniter som någonsin existerat. Arkivets äldsta delar är faktiskt äldre än Kabalaorden själv.

Intressanta platser

De döda öarna: Ett av de ebhronitiska sjöfafarna mycket omtalat ställe är De döda öarna, som ligger i södra Ödeshavet. I de mycket grunda vattnen med stora tidvattenskillnader har många sjöfarare fastnat med sina skepp då vindarna svikit. Det är dessutom mycket svårt att navigera bland öarna vilket gjort att många skepp åkt vilse och aldrig återvänt. Förmodligen döljer det sig en mängd värdefulla laster på alla de grundstötta eller övergivna skeppen, men ingen har kartlagt tidvattnets perioder i området, och de äventyrare som varit där och återvänt har talat om plötsliga tidvattenvågor och om mystiska synvillor.

Stora fortet: Ingen vet vad den stora befästningen mitt i Ebhron egentligen heter, men alla kallar den bara ”Stora

fortet". Även om befästningen ligger långt från alla farleder har besökarna varit många. Men ingen har ännu lyckats kartlägga det enorma området, och det finns förmodligen massor av outforskade delar. Kanske kan man finna gömda skrymslen för värdesaker, gamla vapengömmor eller värdefullt historiskt material som talar om vem som byggde fästningen? Det finns dock även risk att man stöter på vilda djur eller monster som funnit sig ett hem i den enorma ruinen, eller så kanske man stöter på osaliga andar från för länge sedan avlidna soldater.

Kapten Mnemors grottor: I den varma och behagliga havsviken nordväst om Kabalaöarna har vattnet under lång tid urholkat den sandstensrika kusten. På ett speciellt kustparti, med kraftiga stup, har en mängd grottor, både över och under vattnet, bildats. Området omgärdas av en mängd vassa stenformationer som omöjliggör fartygstrafik. I området kryllar det av liv, allehanda fiskar och vackra vattenväxter som inte synts någon annanstans. Den fiskande lokalbefolkningen har alltid levt gott på fångsten i området, men på 1800-talet e.D. framlade den äventyrlige kapten Mnemor teorin om ett underbart underjordiskt paradis med förmågan att skänka och förlänga liv. Kaptenen samlade ihop en mindre expedition som försökte dyka ner i grottorna, men inga återvände. Vissa säger att de fann sitt paradis och inte ville lämna det, andra hävdar att de fångades av de kraftiga strömmarna eller förgiftades av de olika havsdjuren som levde i grottorna. Många expeditioner har åtföljt kaptenens, men ingen har lyckats finna något.

Äventyrsuppslag

Döden i Doletar: På bara några få år har oroligheterna i staden Doletar ökat avsevärt. Konflikten är till största del mellan de Daaktroende och de styrande. Stadens råd vill helst av allt se sitt land fritt från religion och har förbjudit de troende att bygga en kyrka i staden. De troende har svarat med hot och våldsamheter. Lik har börjat hittas flytande i kanalernas vatten och de flesta av dem med ett Daakkors inristat i pannan. Principus Ghanax Terellia av Excelciusakademin sändes för att tygla situationen i Doletar men han inte mer än anlända innan han blev dräpt av ett förgiftat armborstskäkta. Daaktroende sätts nu i fängelse eller avrättas och konflikten i staden riskerar att sprida sig över landet. Båda sidor vill ha ett stopp på våldsamheterna men för närvarande verkar det omöjligt att stoppa våldsspiralen. Det talas dock om att det finns en tredje part i Doletars undre värld som hetsar de båda sidorna mot varandra för att skapa kaos och död.

Legender & hemligheter:

Monstret på Luberos: Det sägs finnas ett ohyggligt stort monster på ön Luberos. Detta monster gör all civilisation omöjlig på ön. Historierna är många om detta monsters ofattbara dimensioner, men eftersom få verkligen besökt ön så är det svårt att skilja mellan sanning och falska rykten. Vad som är säkert är monstret siktas långt utifrån havet. En del historieskrivare anser att detta monster var anledningen till den misslyckade erövringen av öarna i väster.

Kabalaöarnas tillkomst: Det finns oräkneliga antal legender i Ebhron, men få har fått stor genomslagskraft, då legender per definition inte riktigt passar med Kabalaordens filosofi. Det finns dock en legend som berättas i olika versioner av alla folkgrupper i hela Ebhron. Legenden berättar att Ebhron i tidernas begynnelse bara var en del av de stora ödemarkerna i nordost. Det bodde ett fåtal människor i området, men de hade svårt att klara sig i konkurrensen mot enorma hjordar av vilda djur och monster. Så plötsligt samlades människorna, för många av dem hade sett syner om en enorm ö, där det mänskliga förnuftet skulle regera istället för naturens kaos. Synerna besannades med råge då en dag marken plötsligt började mullra. En enorm flodvåg, mer vidsträckt än någon bergskedja, svepte in över landet samtidigt som markytan bröts sönder av sprickor och uppskjutande klippor. Från söder vällde ett gigantiskt svart moln in, och solen försvann i flera år, samtidigt som svart snö dalade ner. När så allt lugnade ner sig var landet en ö, och i söder hade en mängd öar bildats. Djurens makt över landet var krossad och människorna reste sig ur askan och blev de nya herrarna.

Fakta om Ebhron:

Statsskick: Magikratisk rådsrepublik, styrd och administrerad av Kabalaorden.

Statsöverhuvud: Athix Calas, tillika principus orbis över Kabalaorden.

Rättsväsende: Kabalaorden dömer i högre brott och fristående domstolar i lägre.

Areal: 1.080.000 km².

Invånarantal: 9.500.000 invånare.

Befolkningstäthet: 9 invånare per km².

Befolkning: Ebhroniter (vanarer) 29%, rauner 26%, darkener 17%, tauper 15%, övriga människor 5%, dvärgar 4%, alver 2%, tiraker 2%.

Språk: Ebhronitiskan är officiellt språk. En mängd lokala språk förekommer.

Huvudstad: Charom, 250.000 invånare.

Huvudnäring: Jordbruk, gruvbrytning, fiske, handel.

Handelsvägar: Kanaler och vägar inom landet, sjöfart till andra länder.

Import (i stort): Tyg, lyxvaror, silver, guld.

Export (i stort): Spannmål, virke, socker, kryddor, vin.

Militära resurser: Stark yrkesflotta, men en relativt liten stående armé. Man kan dock snabbt mönstra mer än 100.000 fotsoldater vid behov.

Religion: Jordmodern 15%, Cragan 7%, Martari 4%, Daak 3%, Raunatron 1%.

Vänner: Stora arkipelagen, Luberos, Asharien, vissa sabriska fraktioner.

Fiender: Thalamur, Jargien, Dakkyrkan.

Myntfot: 1 corona (9,5g guld) = 100 sikel (1,9g silver) = 400 nebul (1,7 g koppar)

KAPITEL TJUGOETT

STORA ARKIPELAGEN



GARANDOR LÅG TYST under solen, gatorna var öde sånär som på en kringstrykande hund som nosande lommade av och an mellan husen. Himlen bar en lystet blå färg som vid horisonten mattades ut till blekt febrig. Inte ett moln syntes till.

När en kör av hurrarop skallade nedifrån hamnen till, spetsade hunden öronen och nosade i vindens riktning. Nyfiket vände den neråt och skyndade sig mot stranden, där stadsborna samlats i stora skaror. Ute i det grunda vattnet halvannan kilometer från hamnen hade de små roddbåtarna precis satts i rörelse. Roddarna slet med årtagen så att senorna spändes till bristningsgränsen, slagmännen viftade med sina störar för att slå omkull folk i de andra båtarna och äntrarna slungade sina hakar med stor frenesi. Redan efter en halv minut var en dryg fjärdedel av båtarna välta. Blöta trampade de besegrade kämparna vatten innan de simmade mot land under folkets hånfulla skratt och ihärdiga burop.

Ölsejdlar höjdes, hejaramsorna försökte överrösta varandra, och till och med tirakerna som kommit enkom för turneringen tycktes djupt engagerade i det våldsamma skådespelet. De hejade naturligtvis på sina fränder och det faktum att de i vanliga fall besökte öarna för att plundra och skövla tycktes glömt en dag som denna.

Det var spelen som var det viktiga. När ännu en båt vältes av de tirakiska deltagarna, höjdes sejdlarna under rop som botten upp i det tirakiska lägret.

STORA ARKIPELAGEN

En gång ett blomstrande kungarike med högt stående civilisation och stora rikedomar; nu en sjunken värld som dränkts av gudarna för sin trolöshet och sina ofattbara synder. Endast utspridda öar vittnar om det fornstora rikets faktiska existens, men vad som är sanning och myt har för länge sedan glömts genom årtusendens gång. Öborna lever mestadels sina ofta stillsamma liv på samma ö som de föddes, men alla berättar de om sitt storslagna ursprung; ättlingar till gudafolket.

Geografi

Stora arkipelagen har ett omväxlande klimat. Även om det regnar större delen av året, så slår vädret om väldigt snabbt, och kan ofta erbjuda otrevliga överraskningar. Stormar och hällande regn härjar ofta och drar främst in över arkipelagen från sydväst, även om detta naturligtvis kan variera med årstiderna. Tack vare de orkaner som plågar först och främst de sydligaste öarna, men även kan nå så högt upp som till Lamar och Sinadera, så bygger man där enkla hus eller hyddor. Större och mer pompösa byggnadsverk förekommer ytterst sparsamt, eftersom orkaner lätt raserar dessa. Hyddor kan dock snabbt resas igen efter att stormen dragit förbi, varför de är att föredra.

Det verkar som om vissa av öarna i själva verket utgörs av en bergskedja som reser sig från havsbotten och ibland höjer sig över vattenytan. Dessa öar är ofta karaktäristiskt karga och öde, även om det naturligtvis förekommer en del sparsam vegetation.

Med jämna mellanrum skakas öarna av jordbävningar med varierande styrka. I synnerhet öarna längst i väst respektive öst är hårt drabbade av jordskalv. Det finns idag bara en aktiv vulkan i arkipelagen. På havsbotten sjuder dock den vulkaniska aktiviteten och som ett resultat föds små öar ibland ur djupet.

Mellan somliga öar är havet inte särskilt djupt, på sina håll bara ett tiotal meter, och i enstaka fall än grundare, varför dessa vatten inte kan seglas av större fartyg, men däremot gör sig utmärkt som fiskevatten. Eftersom befolkningen i dessa trakter har levt med detta problem, har man väldigt grundgående båtar och fartyg till sitt förfogande. För de tirakiska piraterna, som regelbundet härjar öarna från sitt tillhåll på ön Sinadera i öster, är det dock inget problem eftersom deras skepp är grundgående. Fler än en gång har främmande sjömän som varit obekanta med trakterna fått ordentliga problem då de seglat på grund eller lurats in i grundbottnade områden av de mer lättgående tirakiska piratskeppen.

Consaber har sju kolonier som utgörs av öarna Folem, Mito, Nimo, Ralo, Ruim, Ryon och Saar, vilka alla har tilldragit sig Consabers intresse på grund av sina naturtillgångar. Från Folem exporteras exempelvis stora mängder kaffe och ett slags sällsynt te, medan Mito i huvudsak står för tobaksexport och Nimo för socker, bomull och kryddor.

Också cirefalierna har ett antal kolonier i nordväst, varifrån de tvångsexporterar främst kryddor, bomull, tobak och socker. Medan sabrierna lyckats skapa ett hyfsat lugn och samförstånd mellan kolonialmakten och ursprungsbefolkningen på öarna, är det betydligt stökigare på cirefaliernas kolonier, där urinvånarna inte låtit sig kuvas utan fortfarande ställer till förtret och ekonomisk skadegörelse. Detta kräver i sin tur en stark cirefalisk militärenhet i området.

Historia

Vad som är känt är dock att människor länge har bebott de mest lämpade öarna. Tyvärr hör det till undantagsfallen att man låter nedteckna krönikor och historiska dokument. Dessutom så har tirakernas härjningar gått hårt åt både kulturskatter och andra historiska källor.

Det stolta universitetet grundades 1984 e.D., av den lärde herr Rool N'rega. Då hade Garandor redan funnits i mer än sexhundra år. Efter att universitet grundats inträdde Garandor guldålder då staden växte i både storlek och inflytande. De tidigare naturgudarna och tron på vedergällningens gudinna konkurrerades snart ut då nya religioner tog överhanden. En sådan var Imays lära, som spreds till arkipelagen genom missionärer från Forion i början av det 16:e århundradet.

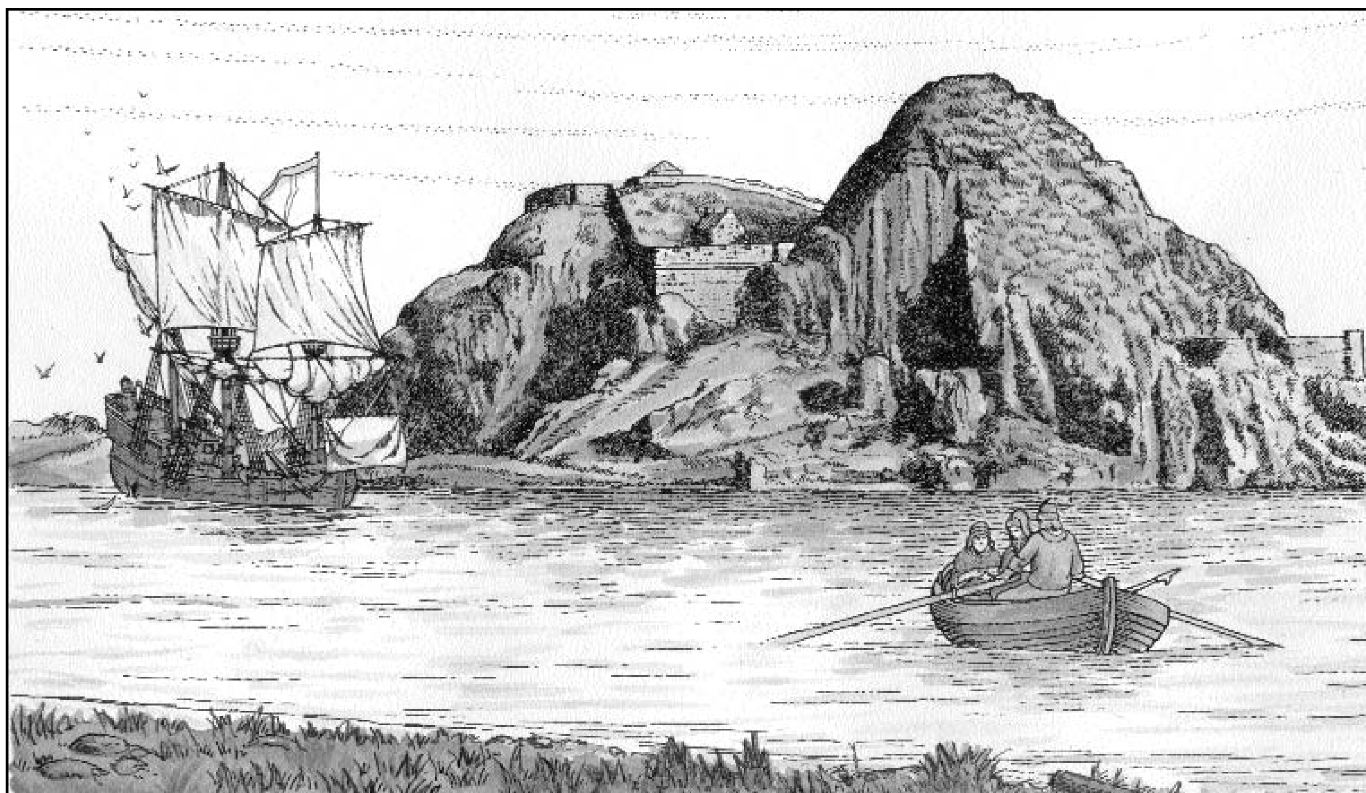
Den gamla tron på gudinnan Gozarzyna väcktes på nytt till liv av en sekt som kom att kalla sig Gozarzynernas sällskap. De höll, och håller fortfarande till på ön Lamar där deras förfallna och uråldriga tempel finns.

I början av det 24:e århundradet så landsteg jargiska och förhållandevis ödmjuka missionärer på öarna längst i nordväst, för att predika Daaks budskap. Långsamt arbetade de sig inåt arkipelagen tills de kom till Garandor, där de inbjöds till att stanna av den dåvarande borgmästaren herr Greo. Det uppstod dock oroligheter då stora delar av befolkningen motsatte sig den nya läran och det hela gick så långt att ett väpnat uppror inleddes. De oppositionella styrkorna slogs snabbt ner av de lagmännen, som redan på den tiden var kända för sin effektivitet. Daaks lära fick därefter ett ordenligt fotfäste bland de övriga delarna av befolkningen, även om den snart var uppblandad med naturgudar och i viss mån också Imays lära.

Den stora jordbävningen 2482 e.D. skakade om öarna och dess befolkning. I dyningarna av efterskalven lät en undergångssekt giftmörda sina 577 medlemmar eftersom man trodde att världen skulle gå under. Sektledaren själv flydde med en roddbåt.

Senare inledde både Consaber och det cirefaliska samväldet sin kolonisering av de mer ociviliserade öarna i nordväst ungefär samtidigt. På öarna fanns bara vilda stammarna, men gott om tobak, bomull och liknande dyrbara varor. Ett omedelbart resultat av detta var att Fraktionen bildades med Oriton i spetsen. Ett trettiotal öar slöt sig samman för att stå enade inför hotet från kolonialmakterna, som dock inte i någon större utsträckning fortsatte sin expansion. En av de mer penibla händelserna under denna upprustning var då det stora krigsskeppet Oritons pärla sjönk till botten på sin jungfruresa i Garandors hamn.

Några år förflöt och Handelsunionen bildades 2945 e.D. av de flesta öar som redan utgjorde Fraktionen. Under ledning av herr Hjaon styrdes utvecklingen alltmer mot ett enat rike.



Några betydelsefulla öar

Lohemo: En kulturellt högstående ö, därtill den ö med näst flest invånare. Likt Oriton har Lohemo ett omtalat universitet, dock utan de gamla anor som det långt äldre på systerön. Rivaliteten om ledarpositionen inom Fraktionen är stor med Oriton, men hittills har den senare lyckats hålla sig i spetsen. Lohemo är dock bördig varför där bor en stor andel jordbrukare. Den nuvarande ledaren för lagmännen kommer från ön.

Oriton: Oriton har störst befolkning av alla öar i arkipelagen, tätt följda av Lohemo, och dessutom har man arkipelagens största och mest betydelsefulla stad, Garandor. På öns södra del reser sig ett stort bergsmassiv. Vid dess nordvästra fot, ligger Garandor på en trygg berggrund, och norr om berget breder en torr och sparsamt bevuxen skog ut sig. Marken på ön innehåller inte mycket näring, varför växtligheten generellt sett är något sparsmakad. De stora fälten och slätterna norr om skogen utgörs av betesmarker för får, eller spannmålsodlingar. Mycket på grund av den näringsfattiga jordmånen, tvingas dock Oriton importera spannmål från de närliggande och mer bördiga öarna, som Lohemo och Thul.

Lamar: Ön Lamar är mest känd för sin prunkande vegetation och den märkliga religiösa kult som har sitt högsäte på ön; Gozarzynerna. Dessa är också de enda som bebor ön. De är helt självförsörjande tack vare en mycket god jordmån och rikliga naturtillgångar.

Sinadera: Ett ökänt tillhåll för tirakiska pirater och fruktat runt om i arkipelagen. Plundringståg utgår härifrån med jämna mellanrum, kanske främst för att man har vissa problem med att försörja sitt folk. Genom strandhugg och snabbseglade skepp kan man slå till snabbt och sedan försvinna än snabbare. Sinadera är sparsamt skogsbeklädd, då större delen av ön utgörs av berg och klippor. De ogynnsamma förhållandena för odling av spannmål gör att tirakerna är beroende av antingen handel eller plundringståg för att kunna förse sin befolkning med mat. De fyra öarna Niro, Pelan, Regon och Togon, som ligger norr och öster om Sinadera, är också de under tirakisk kontroll.

Städer

Garandor: arkipelagens största stad med så många som 35.000 invånare. Staden bildades år 1326 och är främst känd för sitt universitet och för att fraktionens rådförsamling har sitt säte där. Staden är gedigen och har undantagslöst stenbelagda gator. Husen är också de resta i sten eller lera – trä är en bristvara och används i största möjliga mån till att bygga skepp och båtar. Det finns relativt gott om krogar, värdshus och spelhålor då staden utgör knytpunkt för handeln i området. Sin största försörjning får man i staden från havet; en mycket stor andel av stadsbefolkningen arbetar antingen nere i hamnen eller ute på fiskebåtarna, men det finns även ett stort antal får på ön, som vallas av fromma herdar vilka gärna drar sig undan från stadens jäkt. Garandors befolkning är fria att tro på vilken gudom de än må finna lämpligt. De allra flesta tillber Imay, Daak eller någon av de otaliga havsgudarna. Det är också i Garandor som de årliga tävlingarna 'Suparspelen' och 'Äntra skepp' hålls.

Språk

Det finns ett flertal mindre språk i arkipelagen, av vilka de flesta är begränsade till en ö eller ögrupp. Språken är vanligen nära besläktade med varandra. Viss språkförbistringar kan dock uppstå ibland. För att prata eller förstå ett närbesläktat språk ökar svårigheten med en nivå (+Ob1T6).

Folket i söder talar ett språk som stammar ur en helt annan språkgrupp än de övriga öborna.. Allmänt är sydborna kända som enstöriga och underliga, varför man gärna låter dem vara.

De sju av Consaber ockuperade öarna har blivit tvåspråkiga, dels talar man sitt gamla språk, och dels behärskar man sabriska nästan flytande.

Vanliga namn

Eftersom man inom Arkipelagen anammat många av de namn som både missonärer och kolonisatörer har haft med sig förekommer det namn från Forion, Jargien, Consaber och det cirefaliska samväldet. Namnen som anges nedan är inhemska namn:

Mansnamn: Aricandor, Borynama, Darymen, Domonya, Eryando, Lafanyn, Martolomo, Tomtora, Parantor, Ranydor, Sybarto, Ycanbar.

Kvinnonamn: Aricanna, Amylla, Aninha, Catalina, Calaranna, Dara, Fionera, Juna, Mulyara, Ranya, Taryanna, Yvanna.

Typiska karaktärsdrag

Ursprunglig lokalbefolkning på isolerade öar har hög Lojalitet, däremot kan Generositet i många fall vara låg (speciellt i söder). Folk med Lohemisk eller Oritanskt ursprung oftare hög Heder. För de Imaytroende är Tro och Heder nästan alltid höga karaktärsdrag.

Samhälle

Mest framstående i arkipelagen är Fraktionen som bildades en kort tid efter Consabers erövring av de sju öarna i nordväst. Under ledning av Garandor, den största staden i arkipelagen, har man byggt upp en stark flotta och rest befästningsverk för att kunna försvara sig mot en förmodad fortsatt sabrisk erövring. Fraktionen är inget enhetligt rike, men har ändå ett gemensamt råd som tar viktiga beslut, främst rörande den gemensamma försvarsmakten, men även de inblandade öarnas handelsunion. Även om utvecklingen sakta går mot bildandet av ett enhetligt rike, så har de ledande politikerna varit mycket försiktiga med att ta just detta steg, då folket på öar som Juon, Omo, Tiro, Ninea, Jarma och även till viss del Moran har väldigt starka åsikter om detta. Därför tar man små, små steg längs vägen mot det redan bestämda målet.

Staden Garandor ser sig som Fraktionens och hela arkipelagens självklara centrum; det är både den första och den största staden i området, och den mest bildade tack vare universitetet. Det är i Garandor som Örådet har sina möten och sitt säte. Man har ingen ledare eller konung, istället har man ett antal talmän som får representera sin respektive ö. Talmännens makt utgår från hur stora ekonomiska tillgångar som just deras ö kan bidraga med till Fraktionen, varför den i särklass starkaste talmannen är Garandors representant och tillika borgmästare, herr Hjaon Rincan. Hans makt är dock långt från obestridd.

Samhällsbygget skiljer sig mycket från ö till ö, i synnerhet utanför Fraktionen, men rent generellt kan man dela in arkipelagen i olika delar; den norra delen är den mest kultiverade och bildade, medan man i de övriga delarna och i södern i synnerhet inte alls är intresserade av saker som historia och geografi. Istället prioriteras hantverk och andra praktiska kunskaper. Dock så lever legender om arkipelagens mytomspunna förflutna kvar som sagor man berättar för barnen om kvällarna.

Folket i arkipelagen

En typisk övärldare är mörkhyad, med muskulös och smidig kropp. Männen odlar gärna ett mörkt, buskigt skägg, som ofta är flätat i ett flertal små flätor. Skägg ger helt enkelt respekt, den med det längsta skägget drar ofta till sig de vackraste kvinnorna eftersom skägg anses vara det yttersta tecknet på manlighet. En man blir i genomsnitt omkring 185 cm lång, medan kvinnorna står inte långt efter med genomsnittsliga 180 cm. Regelmässigt fungerar övärldare som darkener.

Mat på öarna

De flesta maträtter består av fisk. Några öar håller sig dock med får och annan boskap och kan unna sig måltider med kött. Gemene man äter oftast kokt eller stekt fisk, tillsammans med bröd eller rotfrukter, som odlas där jordmånen tillåter det. Vanligt är att man dricker vatten till maten.

Canyanya: En fiskkaka är en maträtt som består av kokt och mosad fisk som rullats samman till små runda bullar vartefter de återigen fått koka i en sötsur sås. Canyanya serveras med ris.

Gozarto: Synnerligen populär gryträtt. Havsgryta har en bas som består av kokta rotfrukter. När rotfrukterna kokat så tillsätts skaldjur, fisk och ibland haj, bläckfisk eller musslor. Alltsammans kokas kort tills konsistensen blir något fastare. Grytan serveras vanligen med bröd.

Ranna: Välsmakande rökt fisk. Beredes genom att saltad fisk placerats på en bädd av kvistar och sågspån i en tunna, under vilken en eld får brinna under en längre tid. Ranna har god hållbarhet och ätes både kall och varm.

Religioner

Inom Fraktionen är Daaks lära relativt spridd, och när de sabriska kolonisatörerna först kom till området, förbluffades dessa över öbornas kunskaper om Daak. Visst var religionen inte renlärig, den hade blandats upp med vissa lokala trosföreställningar, men det var endast små skillnader mot Daaks bud. Vid djupare efterforskningar förstod man att en samling män kommit över havet för många hundra år sedan, och predikat gudens budskap. Troligtvis var det jargiska och förhållandevis ödmjuka missionärer som landstigit på öarna med Daaks budskap. Att de var just jargier, stöds dock av det faktum att vissa av tiden omformade jargiska ord lever kvar bland folket.

Utbredd är också Imays lära, också den uppblandad med gamla, inhemska religioner. Till skillnad från många andra religioner så tillber man inte sin gudom, utan försöker istället finna honom inom sig genom meditation, sång och dans, av vilka de båda senare är ursprungligen inte delar av Forions lära, utan härstammar från gamla inhemska religioner som funnits i arkipelagen långt innan Imays lära spreds dit. Dansen och sången brukar oftast pågå hela nätter, och till ett rytmiskt trummande sjunger man i kör utan ord och dansar sig till extas och trans. Många blir så utmattade att de svimmar, och under natten brukar rikliga mängder med vatten intas. Starkare drycker är strikt förbjudna enligt tempelprästerna.

Utöver dessa förekommer ett stort antal andra religioner, som tro på olika havsgudar och de nästan bisarra Gozarzynerna.

Krigsmakt

Under ledning av Oriton, en av de största öarna i arkipelagen, samlade sig ett antal öar i området till en gemensam krigsmakt en kort tid efter Consabers kolonisering av öarna i nordväst. Ett tag var man mycket orolig över att sabrierna skulle fortsätta sin utbredning i jakten på naturtillgångar, men än så länge har den förmodade utvidgningen uteblivit. Istället har en viss handel mellan folken inletts, även om fiendeskapen är mycket påtaglig.

Det är lagmännen som har ansvaret för både krigsmakten och att lag och ordning upprätthålls på öarna. Vissa påstår också att Fraktionen ligger i förhandlingar med Sinaderatirakerna om en gemensam krigsmakt mot yttre fiender i utbyte mot mycket förmånliga handelsavtal. Ett rykte som i hög grad oroar både sabrier och cirefalier, som inte alls vill ha någon allians mellan de båda.

Den lokala krigsmakt som i övrigt finns runtom på öarna, består vanligtvis av några handfull beväpnade män som kan ta itu med bråkstakar eller i undantagsfall försvara ett mindre område mot tirakiska pirater, dock oftast med ganska beklämmande resultat.

Handel

Det är främst i norr som man har en hyfsat utvecklad handel, och detta mycket tack vare den sabriska ockupationen av de sju öarna i nordväst. Fraktionens öar har slutit sig samman för att idka gemensam handel, man handlar främst med de sabriska kolonierna, som sedan i sin tur handlar med en tredje part. En hel del handel sker också västerut till Forion.

Det finns ett stort antal handelskompanier inom fraktionen, och alla dessa betalar skatt till rådet. För att få starta ett handelskompani krävs att man tjänstgjort ombord på ett handelsskepp eller att man gått i lära hos en köpman i minst fyra år. Dessutom måste man kunna uppvisa ett intyg på vem man är och vilken släkt man tillhör, samt att man har ekonomiska resurser för att kunna starta upp och driva ett fullskaligt handelsbolag. Detta för att man vill undvika att vem som helst ska kunna slå sig in i branschen, vilket medfört att det finns ett stort mörkertal av illegala handelsmän som bedriver sin profession utanför Fraktionens insyn.

Myntsystem

Byteshandel är det vanligaste sättet att handla. Inom Fraktionen har man ett ganska väl utvecklat myntsystem baseray på ett silvermynt som kallas Drakma, som är lika mycket värd som en jargisk denar. Myntet har dock ett hål i mitten som gör att det skiljers från övriga liknande mynt.

På Consabers kolonier handlar man företrädelsevis med sabriska silvermynt och på de cirefaliska kolonierna mestadeksav naturliga skäl mest med faliska dinarer och floriner.

På ön Usula har man ett av de märkligaste myntsystem som skådats: öns största träd fungerar som betalningsmedel. Ju större träd, desto mer värdefullt. Den mäktigaste och förmögnaste släkten äger ett hundratal verkliga bjässar. När man köper något, exempelvis ett får, en roddbåt eller ett hantverk, så övergår ett eller flera av träden i säljarens ägo. Att hugga ner träden ses som rent helgerån, för 'då skulle de ju inte längre vara värda något'.

Tideräkning

Vad gäller tideräkning har de flesta av öarna ingen enhetlig tidslinje. Man räknar helt enkelt åren efter lokalt betydelsefulla händelser, om man räknar tiden alls, vill säga. Gozarzynerna räknar exempelvis inte tiden överhuvudtaget, eftersom det bara är en 'distraktion'. Consabers kolonier har samma tideräkning som ockupationsmakten, varför det nuvarande året är 1512 S.T.

Öarna i Fraktionen är dock mer sofistikerade än så. De allra flesta öar runtom Oriton har helt enkelt anammat det garandiska Universitets tideräkning, som börjar med förintelsen av den gamla riket – den stora katastrofen – vilken de lärde har beräknat inträffade för omkring niotusenniohundra år sedan. När man började sin tideräkning för lite mer än niohundra år sedan, så motsvarade det alltså omkring år 9060 enligt Universitetet.

Somliga, och då i första hand de Daaktroende, motsätter sig dock detta och anser att man ska anamma Daaks tideräkning.

Intressanta personer

Herr Hjaon Rincan: Som talman i Fraktionen och borgmästare över Garandors och därmed Oritons räkning är herr Hjaon en av arkipelagens mäktigaste män. Han är både fet och förmögen, men en man som ingjuter respekt och utstrålar pondus. De senaste åren har hans rådiga ingripande förhindrat flera i hans ögon dumdristiga beslut, däribland att låta utropa ett kungarike över öarna i Fraktionen. Det är inte så att herr Hjaon inte är en man med ambitioner, han siktar på att själv ta kungakronan när den dagen kommer, men han vet vikten av att välja rätt tidpunkt.

Fröken Yvanna Rincan: Fröken Yvanna är en vacker och till synes oskuldsfull kvinna, som väl vet med sig att hon har ett behagfullt yttre. Detta använder hon för att locka till sig män, men ofta tröttnar hon på deras tama uppvaktnande och kastar blickarna efter en ny. Hennes far Hjaon är högst upprörd över dotterns lättsinniga förlustelser, men har sett till att tysta ner skandalerna så gott det gått. När hon lägrades av Lohemos agitator herr Mhann, fann han dock måttet rågat, och förbjöd henne att någonsin igen träffa en man som han inte godkänt.

Herr Mhann: Herr Mhann är den mest framstående agitatorn vid rådet som stammar från Lohemo. Han är en bitter fiende till herr Hjaon, trots att de båda har samma mål – nämligen att låta öarna i fraktionen så småningom bli ett enda kungarike. Problemet består i att de båda har ambition att gripa kronan. Även om de kan ha hätska debatter vid rådet, då de smutskastar varandra, så har de båda ingått en ohelig allians med varandra. De inser att målet inte kan nås utan den andres hjälp, men att samarbeta är svårt, i synnerhet eftersom herr Mhann nyligen lägrade herr Hjaons dotter.

Aninha Lustfylld: Aninha Lustfylld är den just nu högst stående i rang bland Gozarzynerna. Hon är varken speciellt vacker eller klipsk, men däremot har hon ett hjärta av guld. Hon kan tyckas väldigt naiv för nykomlingar, men snart förstår man att det gömmer sig mer än luft mellan öronen på henne. Hon predikar ofta för de andra sektmedlemmarna, och förkunnar att det snart är dags för den stora förlustelsens tid, då världen ska födas på nytt in i Gozarzynas kärleksrike, även om vägen dit kommer att vara både svår och fylld av lidande.

Intressanta platser

Universitetet: Den största byggnaden i arkipelagen är universitetet på Oriton. Universitetet ligger en halv dagsmarsch nordöst om staden, på en säker och hög klippgrund, vilket ger en god utsikt över ön och havet. Universitetet grundades 1984 e.D., och har således en lång historia. Under seklerna har universitetet sakta vuxit sig allt större. Egentligen ser universitetet mer ut som en borg än en skola, men skenet kan bedra. I de många torn och husbyggnader som finns innanför murarna, bor ständigt omkring 1.500 livstidsstudenter, som också fungerar som filosofer, forskare, historiker och akademiker i största allmänhet.

Gozarzynas tempel: På ön Lamar finns Gozarzynas tempel. De fromma präster och prästinnor som lever där erkänner sig till en uråldrig religion, som enligt vad de själva påstår är äldre än tiden själv, och faktum är att Gozarzyna omnämns i väldigt gamla skrifter och sägner. Gudinnan som är föremålet för deras dyrkan förordar köttslig förlustelse och stora mängder berusande dryck, brygd på de vilda bär som växer runt om på ön. Templet är förfallet och liknar mest en ruin, men det verkar inte bekomma sektens anhängare.

Äventyrsuppslag

Strandhugg: Tirakiska pirater härjar och plundrar små byar och fiskesamhällen i de östra delarna av Fraktionen. De slår snabbt till, ställer till med stor förödelse och försvinner sedan lika plöstligt som de kom. När de kidnappar en liten flicka för att kräva en lösensumma är måttet rågat. Man samlar sig till ett uppbåd, som ska ge sig av för att leta rätt på tirakernas piratnäste samtidigt som folket på ön skramlar ihop till lösensumman. Det visar sig snart att allt inte står rätt till, och att fler än en hund är begraven. Flickans egen far visar sig vara inblandad, men frågan är vem som skrattar sist; fadern, tirakerna eller rollpersonerna?

Falskspel i Garandor: Det är dags för den årliga tävlingen Äntra skepp. Tirakerna har tackat ja till att närvara, liksom sabrierna. Till allas stora förvåning ska också cirefalierna delta, för första gången någonsin. Stora pengar står att vinna i vadslagningarna som följer med tävlingarna, men vad är det egentligen cirefalierna har i kikaren? De har skickat urusla tävlingsdeltagare som genererar skyhöga odds. Och varför har den cirefaliska delen av publiken vapen under sina kläder? Kan det rent av vara så att båten som fiskare säger sig ha sett väntar längre söderut från staden är en flyktbåt? När det sedan uppdagas att både prispengarna till tävlingens vinnare och vadslagningskassan är borta, höjs onda röster åt de stackars cirefalierna. Men är allt verkligen vad det verkar?

Legender och myter

Det sjunkna riket: En gång för länge sedan var stora arkipelagen ett praktfullt kungarike som blomstrade i rikedom och välgång, men gudarna upprördes av folkets trolöshet och bestämde sig för att förinta det väldiga landet. De lät marken spricka upp och skaka, och regnet falla över landet tills stora delar av det stolta kungariket lång under havsytan. Människorna som nu lever på öarna där det stolta kungariket en gång låg, är alla ättlingar till det stolta folk som en gång var världens härskare. Pärldykare har också berättat att de sett förfallna ruinstäder på havsbotten.

Vattenkrigarna: Melusiner, säger somliga, krigare av vatten, säger andra, medan en tredje menar att de är gastar från gudafolkets tid. Vad än vattenkrigarna är, så är de fruktade av sjömän och fiskare. Legenden berättar om hur dessa krigare utan förvarning dyker upp ur havsdjupet för att plundra hela skepp. Somliga påstår att det var just dessa vattenkrigare som sänkte Oritons pärla.

Sagoberättaren: En seglivad och gammal berättelse som envisas med att återkomma i nya tappningar är myten om Sagoberättaren. Historien förtäljer att det en gång fanns en man som begick så hemska synder att han dömdes till evigt liv; han skulle färdas omkring i arkipelagen och förtälja sin kunskap för folket. Synderna han begått skulle vara att han vann total insikt och kunskap – och det kunde inte gudarna tåla. I många varianter av denna legend sägs mannen hetat Aricanyanbartor och kommit från den primitiva ön Usula.

Fakta om Stora arkipelagen

Statsskick: Självstyrande öar, av vilka de mest betydelsefulla och civiliserade är uppslutna i en Fraktion med gemensamma intressen.

Statsöverhuvud: Lokala överhuvuden på öarna. Inom Fraktionen en rådsförsamling ledd av flera talmän.

Rättsväsende: Lokal rättskipning på varje ö.

Areal: 823.000 km² (avser samtliga öar i arkipelagen).

Invånarantal: 198.000 invånare. Många öar är obebodda.

Befolkningstäthet: 0,24 invånare per km².

Befolkning: Oritonskt-ursprung 34%, ursprungliga lokala öbor 22%, Lohemiskt ursprung 17%, forioner 14%, tiraker 8%, cirefalier 2%, sabrier 2%, övriga 1%.

Språk: Lohemiska. Lokala språk på många mindre öar.

Huvudstad: Garandor, 35.000 invånare.

Huvudnäring: Fiske, småskaligt jordbruk, pärlor, hantverk, tobak, bomull, te, vin, örter.

Handelsvägar: Sjövägen till Forion och de sabriska och cirefaliska kolonierna. Vissa handel till Tiban på Takalorr.

Import (i stort): I stort sett självförsörjande.

Export (i stort): Tobak, pärlor, bomull, te, kaffe och vin.

Militära resurser: Ca 245 lagmän. En relativt väldisciplinerad flotta bestående av 75 skepp (mestadels kaggar och slupar) kan inkallas med beväpnad besättning.

Religion: Daak 33%, Imay 36%, Gozarzyna 4%, övriga lokalt förekommande religioner 44% (många erkänner sig till flera religioner).

Vänner: Öbor lierar sig med andra öbor vid yttre hot.

Fiender: Stora motsättningar finns mellan Fraktionen, Consaber och de cirefaliska kolonisatörerna. Tirakerna från Sinadera är också ett ständigt hot.

Myntfot: Drakma (samma värde som den jargiska denaren).



FÖRORD

Denna modul riktar sin blick mot de exotiska länder som få av Mundanas invånare känner till. Alltifrån det väldiga kejsardömet Menon-Aun till den lilla ön Terne där befolkningen dyrkar solens son. I huvudsak skall 'Fjärran riken' ses som en expansion till världsmodulen 'Geografica Mundana'. Även fastän länderna ligger avsides är förhoppningen att de skall kännas användbara och ge idéer till spännande karaktärer och äventyr.

Författarna,
Göteborg, hösten 2003

FJÄRRAN RIKEN

Första tryckningen, isbn 91-8912839-7



GÖTEBORG
WWW.NEOGAMES.SE

PRODUKTION
Carl Johan *"Ni kommer att få uppleva ångest och misär"* Ström

KONSTRUKTION
Petter *"Ta två tabletter, det blir mer spännande!"* Nallo
Anton *"Jag behöver en dvärg!"* Wahnström
Jonas *"Force fed on broken glass… en hederlig gammal slagdänga"* Nelson

TACK TILL
Emil *"Ge mig cred"* Björnson

LAYOUT & REDIGERING
Petter *"Jag behöver ett till citat på dig, säg nåt kul!"* Nallo
Anton *"Jag får ångest över julen"* Wahnström

ILLUSTRATIONER
Petter *"Jag är en kontrastbög"* Nallo
Michael *"Jag är fullt upptagen"* Gullbrandson
Domenikos *"Greken"* Theotopoulos
John *"När skall ni sluta med dom larviga epiteten"* Hellervik
Dover Publications

OMSLAGBILD
Frederick Edwin *"Skymning i vildmarken"* Church

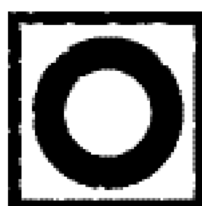
KORREKTURLÄSNING
Anton *"Han är en sådan här bisatsboffrare"* Wahnström
Hampus *"Det bästa är att vara prostituerad"* Rosenlöf
Martin *"Är det bara jag som är nitisk?"* Fröjdh
Carl Johan *"Luktar det bajs eller lagar du mat?"* Ström

TRYCK
Elanders Svenskt Tryck, Surte

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL ETT

MENON-AUN & MIAM



Rania betraktade sitt ansikte i bronsspegeln som slaven höll upp. Det svarta sminket runt ögonen sträckte sig i delikata mönster ned över kinderna och hennes hud var insmord med oljor och guldstoft. Med en gest visade hon att slaven kunde avlägsna sig och lutade sig tillbaka i stolen. En ansvarsfylld tid stundade, hon skulle leda en trupp soldater till Askbergen i ett nytt försök att driva bort barbarstammarna som likt en vagel i ögat irriterade kejsardömet.

Hon blev väckt ur sina funderingar då hennes närmaste man, Terloch, vandrade in i hennes kammare.

”Min anförare”, sade han med sin kalla livlösa röst och bugade sig djupt, ”jag vill meddela att soldaterna snarligen är klara att avresa.”

Rania synade honom, nickade och reste sig från stolen. Hon gick fram till rustningsstället och studerade sin stridsdräkt, en personlig gåva från kejsaren själv, vackert utsmyckad och i hårdaste stål. Hon lät fingertopparna smeka utefter den och slöt sina ögon.

”Rustning.” Ordern var knappt hörbar när den lämnade hennes läppar men genast var slavarna framme vid henne. De knöt försiktigt upp klänningen och avlägsnade den. Därefter ikläddes hon en underliggande stridsdräkt innan den formsmidda rustningen spändes fast på hennes kropp. Familjens stridssvärd placerades vid hennes sida och khirinsvärdet på hennes rygg. Hon var nu redo att kämpa och dö för sitt rike – kämpa och dö för Menon-Aun.

MENON-AUN

Mundanas kanske största rike heter Menon-Aun (kejsarriket) och ligger långt väster om Mundanas 'centrum'. Rikets invånare, aunurierna, håller sig vanligen för sig själva även om riket blivit öppnare för handel på senare tid. Menon-Aun är en storslagen högkultur som inte är jämförbart med någon annat i Mundanas historia.

Geografi

Menon-Aun är ett väldigt rike som ligger väster om Belu på andra sidan Söderhavet. Det är omgivet av höga bergskedjor och består till största del av vildmark. Runt de tre största floderna M'Oio, Rindr och Inir'na har dock civilisationen fått sitt fäste och väldiga städer har växt upp i det bördiga landskapet. Landet är mycket geologiskt aktivt med vulkaner i bergskedjorna, som vid sina utbrott spyr upp sin aska över himlavalvet och dränker de omgivande områdena i sina lavafloder. Även varma källor är vanligt förekommande, liksom stora områden med kvicksand. Djupa skogar som aldrig blivit utforskade samt milsvida slätter som sträcker sig till horisonten delar utrymme med klippig terräng och bergstoppar som bryter sig upp ur landskapet. Den östra bergskedjan heter Blå bergen och utgör gränsen mot ödlefolkets länder. Där finns även det avskärmade dvärgfästet Thain-Renk-Ghor.

Den nordliga bergskedjan heter Frostens toppar och är nästintill helt övergiven. Klimatet är mycket kallt och alla vulkaner i bergskedjan är vad man vet slocknade. Topparna är klädda i evig snö och is. Till väster ligger så Askbergen, områdets mest vulkanaktiva bergskedja. Här är klimatet kargt och hårt, men dalarna mellan bergen är ofta grönskande. Diverse barbariska stammar har drivits upp i bergen från Menon-Aun och lever nu här. I mitten av Menon-Aun ligger Yehanbergen där den största delen av malmen bryts. Bergen och skogarna runt omkring är på sina ställen bebodda av tirakstammar som för gerillakrig gentemot Menon-Auns befolkning. Vintrarna blir i de norra delarna av riket mycket kalla, särskilt i bergstrakterna, dock inte i Blå bergen, där de är milda och bringar mycket regn.

Historia

Från början var Menon-Aun ett litet rike som blommade upp runt floden Inir'nas stränder. Det berättas i sägner hur folket hade flytt i skepp över havet till säkerhet. Den som hade väglett dem var en man med gudars styrka och kunnande. Han kallades 'Den ende krigaren', eller Karmaith. Under hans vägledning lyckades folket bygga upp ett kraftfullt försvar mot farorna som hotade i vildmarken och barbarstammarna som likt bestar levde i riket. När Karmaith såg att hans folk var säkert lämnade han dem, men lovade att återvända när nöden blev som störst. Han utsåg dock innan han begav sig av en kejsare som skulle föra hans styre vidare.

Årtusenderna gick och riket växte så sakteliga. Kejsare efter kejsare erövrade mer och mer av slättlandet mellan bergen. De folk som levde där drevs undan eller dräptes. Efter otaliga krig med tirakstammar i bergen, barbarfolk på slättlanden och bestialiska varelser från vildmarken bildades ett av Mundanas största riken år 823 e.D.

Freden var dock långt ifrån säkrad och en konflikt blossade upp omkring år 1041 e.D. med ödlefolket i norr. Menon-Aun ledde in sina trupper i deras riken för att erövra och plundra deras område. Ödlefolket var dock mäktigare än väntat och efter ett tioårigt korståg blev trupperna drivna tillbaka inom Menon-Auns gränser. Sedan dess har ett våldsamt gränskrig varat i etapper. Ödlefolket har anfallit de väldiga fästningarna men alltid blivit tillbakadrivna. Menon-Aun har till svar sänt in hämndpatruller till ödlefolkets länder för att orsaka kaos och förstörelse. Än i denna dag förekommer det mindre stridigheter följda av stora anfall från båda sidor. Slätterna och bergspassen i blå bergen kallas för 'Vreng-Aun' vilket betyder blodsriket.

Ett inbördeskrig startade då kejsare Orhan beslutade att lösa upp beskyddarkastet (se samhälle) och stifta en lag som gjorde att han söner skulle ärva tronen. Kriget var blodigt, men slutligen tvingades kejsaren att fly och ta skydd i staden Niata tillsammans med sina trognaste anhängare. Efter en lång belägringsstrid så lyckades belägrarna föra in en del av sin armé genom underjordiska grottor in i staden. Försvaret föll och kejsaren togs till fånga. Stadens befolkning som ansågs vara förrädare då de inhyste kejsaren blev alla avrättade. Över 30.000 män, kvinnor och barn satte livet till. Kejsaren drevs med drogers hjälp till galenskap och hölls fången i huvudstaden Ral-Isur till allmänhetens beskådan till dess att han avled.

År 2532 e.D. blev Menon-Aun helt utdrivna ur öriket Tarhai som de ockuperat och tvingat till ett lydrike under ett flertal århundraden.

År 2688 e.D. beslutade kejsarinnan Eria att Miam skulle invaderas. Trupper tog sig till riket via land och hav. Striderna blev hårda men kortvariga och riket erövrades efter bara några månader. En marionetthärskare sitter nu på tronen och Menon-Aun suger sakta ut landets resurser samtidigt som folket förslavas.

Den nuvarande kejsaren, Vorloch, har ett mer öppet sinne till omvärlden. Han har tagit bort lagparagrafer som förbjuder handel med andra länder och till och med tagit emot utländska ambassadörer. Samtidigt rustar riket upp till krig, mer än aldrig förr, så hur fredliga kejsarens öppna agerande egentligen är återstår att se.

Städer

Städerna i Menon-Aun är alla omgivna av tjocka murar och husen är vanligen byggda i sten. Glas och dekorationer på hus är mycket sällsynt, förutom hos de allra rikaste.

Cheng: Cheng är en slavstad i sydöst där lagen går hand i hand med vapen. I Cheng blandas folk från Söderhavets länder med folket från Menon-Aun. Slavar och grovsmide säljs till mycket förmånliga priser och staden är, till skillnad från Menon-Auns övriga städer, öppen för besökare och handelsmän. Att lämna staden annat än sjövägen kräver dock särskilda papper. Det finns gott om sjaskiga handelshus och tavernor där man med rätt kontakter kan få tag på det mesta när det gäller information

och olagliga varor. I Cheng kan man även finna Falinnaordens högsäte i en stor åttakantig byggnad nära hamnen. Cheng har gett Menon-Aun ett rykte om att vara ett land befolkat av kallhjärtade barbarer och de flesta handelsmän undviker staden. Staden har omkring 180.000 invånare.

Jahan: Jahan är en välskött stad vid floden M'Oios strand. Den ligger uppe på en naturlig klippa och har murarna direkt urhuggna ur berget. Runt staden breder sig stora jordbruksområden ut sig. I Jahan smids mycket av järnet från Yehan till verktyg och vapen. En stor mängd trupper är stationerade i staden och används till förstärkningar och storskaliga anfall mot barbarfolken i de västliga bergen. Staden har omkring 52.000 invånare.

Niata: Staden Niata ligger på en högplatå i Blå bergens sydvästra delar. En viktig handelsväg går förbi staden från Thain-Renk-Ghor till Ral-Isur. Omkring staden bryts dessutom en stor del järnmalm, koppar och tenn. Högplatån har ett flertal naturliga grottsystem som delvis används som förvaringsutrymmen, slavhålor och även boplatser för de som inte har det så gott ställt. Det sägs att vissa av dessa grottor leder till underjorden och det är inte ovanligt att underliga varelse letar sig upp och hemsöker grottorna närmast marknivån. Vid slaget om Niata avgjordes inbördeskriget som tidigare härjade i Menon-Aun då invasionsarmen lyckades ta sig upp i staden och innanför murarna via grottorna. Staden har omkring 54.000 invånare.

Pran: Pran är en jordbruksstad i de centrala delarna av riket. Den ligger i botten på en djup och bred ravin. Marken på botten är mycket bördig och på till synes ändlösa fält odlas grödor som försörjer stora delar av riket. En stor del av staden är inrymd i naturliga grottor i bergsväggarna. Det finns gott om mineraler och ädelstenar i dessa grottor, men dessa bryts vanligen inte utan ses som en naturlig utsmyckning av de underjordiska kammarna där man samlas för att dela diverse högtider. En kanal leder till floden Rindr och en stenbelagd väg leder ända till Ral-Isur. Staden grönskar året om då varma källor i bergen gör att temperaturen nästan ständigt är densamma. Staden har omkring 95.000 invånare.

Ral-Isur: Denna väldiga stad är Menon-Auns huvudstad. Här lever kejsaren som styr över det gigantiska riket. Staden sägs vara ointaglig då den är byggd på ett ensamt berg som reser sig från slätten. Stadsmuren är ofantlig och såpass bred att man har en väg som löper ovanpå den. Gigantiska ballistor och kastmaskiner är inrymda i väldiga torn och har skottfält över omgivningen. Hamnen ligger inrymd i en naturlig grotta i berget och härifrån exporteras vapen och metaller ut i riket. Dessa metaller kommer från floden Inir'nas mynning där ett flertal gruvbyar producerar malm. Dessutom går en handelsväg direkt till dvärgfästet Thain-Renk-Ghor. Från Ral-Isur stiger ständigt rök från de väldiga smedjorna och trupper övar på fälten utanför. Omgivningen är annars täckt med otaliga byar som producerar spannmål och boskap som förser den väldiga staden med mat. I mitten av staden ligger det kejserliga palatset, en ofantlig byggnad med egna trupper och försvarsverk, som samtidigt fungerar som beskyddarnas högsäte. Staden har omkring 220.000 invånare.

Tham-Ghu: Tham-Ghu är den viktigaste hamnstaden i Menon-Aun och exporterar vidare stora mängder varor från bergsbyarna i de västliga bergen. Tham-Ghu är till största delen byggd på pålar i den grunda floden M'Oio. Även fastän stora delar av staden står på solid sten drabbas den alltid hårdast av alla städer under den stora reningen. Slätterna runt Tham-Ghu är mycket bördiga då M'Oio för med sig mycket sediment. Största delen av Menon-Auns flotta finns stationerad här. Staden har omkring 100.000 invånare.

Tsan: Befäst stad i östra Menon-Aun som är avsedd att fungera som försvar mot ödlefolken på andra sidan bergen. Staden har stått i två årtusenden och har aldrig blivit intagen. Det beror dels på att den är belägen på en bergssluttning samt att den har tjocka murar och mängder av försvarstorn. Den ligger alldeles invid det bergspass som är det lämpligaste att använda om man skall ta sig till ödlefolkets länder. Här är alltid stora arméstyrkor stationerade för att kunna skickas genom bergspassen till de främre fästena där de största striderna står. En stor sjö ligger nedanför bergssluttningen och markerna omkring är förvånansvärt bördiga. Sjön löper ut i floden Inir'na. Staden har omkring 60.000 invånare.

Yehan: En folkrik stad belägen vid den stora floden M'Oio. Staden är en av Mundanas största städer men levnadsstandarden är mycket låg. Yehan fungerar som rekryteringsplats för den armé som befolkar provinsen. Det mesta av gruvbrytningen sker i de väldiga bergsmassiven söder om Yehan där otaliga gruvbyar fraktar mineraler och metaller till staden för att sedan skeppa dem vidare söderut. I bergsmassivet finns det ett flertal aktiva vulkaner som tidvis täcker himlen med sot och aska. Staden har omkring 350.000 invånare.

Aunurierna

Aunurierna är ett högrest folk som är något länge än den genomsnittliga vanaren och det förekommer ingen egentlig längdskillnad mellan män och kvinnor. Deras hy är svagt gulaktig och de förstärker vanligen detta drag genom att gnida in huden med oljor innehållande guld, silver eller kopparstoft vilket får den att glänsa. Håret är uteslutande svart och vanligen långt hos de högre kasten. Hos de lägre kasten, folket och slavarna, är det förbjudet med hår längre än en fingerlängd. Detta gör att man snabbt kan se när man har att göra med de högre respektive lägre kasten. Det är vanligt att sminka sig hos båda könen. Vanligen med svart kol, blandat med fett i vackra mönster runt ögonen. Även detta är uteslutande tillåtet i de övre kasten.

Ögonfärgen varierar mellan grå, roströd och nästan helt rödaktig. En ton som inte finns hos något annat människofolks iris. Bland vissa släkten är ögonen nästan rubinröda och detta ses som ett stort skönhetsdrag.

Klädesdräkterna är vanligen luftiga, enfärgade och praktiska. I synnerhet i krigarkastet är det viktigt att kläderna är enkla att slåss i då man inte alltid har tid att ta på sig en rustning. Om man skall sammanfatta deras psyke så ser de ned på onödigt prat, själviskhet och klumpighet. Men de beundrar mod, list, beslutsamhet, styrka och skicklighet. En motståndare får först respekt efter det att man sett hans skicklighet i strid. Därför respekterar de kraftfulla fiender medan de ser på fredsivrare med stor misstänksamhet.

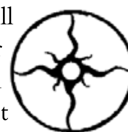


Samhälle

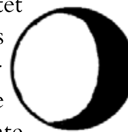
Menon-Aun är ett samhälle indelat i fyra olika kast. Högst upp är kejsaren, han ingår inte i något kast eftersom han anses vara en del av det gudomliga. Han är landet, om kejsaren är svag är landet svagt, men är kejsaren stark är landet starkt. Det sägs att han styr både solen och månens gång. Symbolen för kejsaren och landet är cirkeln vilken symboliserar evigheten och kejsarriket. Vem som skall blir kejsare väljs inom beskyddarkastet. De olika kasten har alla en symbolik som är knuten till landet. Man föds vanligen in i kastet. Det enda kast man kan avancera till som vanlig aunurier är krigarkastet.

Hovkastet: Efter kejsaren kommer hovkastet, som är rika med mycket makt. Detta kast har fått betydligt mer makt på sista tiden då de har fått mer pengar i och med handeln med utlandet. Hovkastet symboliserar jorden, bergen, djuren och växtligheten, de får landet att växa och frodas med sina krafter.

Beskyddarkastet: Det näst mäktigaste kastet är beskyddarkastet, dessa symboliserar solen och månen förenade. Deras uppgift är att tjäna kejsaren och se till att hans order blir utförda. De fungerar även som präster och kringresande magistrater som är kunniga i lagtexter och gamla skrifter som hyllar Karmaith, Menon-Auns grundare. De löser vanligen tvister och brott.



Kunskapskastet: Detta kast, som är det minsta till storleken, samlar in kunskap och det är även här man kan finna Menon-Auns fåtaliga magiker som vanligen är specialiserade på Geotropi samt Pneumotropi. Kunskapskastet symboliserar solen som sprider upplysning och kunnande.



Krigarkastet: Krigarkastet är det näst största kastet och har stor makt. De symboliserar månen, dödens kalla hand och månens vassa skära. Alla soldater är medlemmar av krigarkastet. Detta är det vanligaste sättet för en av folket att få ett kast. Det är dock inte de vanliga soldaterna som har makten utan den vilar hos de generaler och befälhavare som är nära knutna till hovkastet.

Därefter kommer folket som inte räknas som något kast. De är dessa som utgör grunden för Menon-Aun och har till uppgift att tjäna kasten som styr riket. Det finns även gott om slavar i riket men en aunurier kan enligt lag inte vara slav då den aunuriska rasen står över allt detta. Slavarna är således av andra folkslag – vanligen barbarfolk eller zhaner. Slavar räknas som egendom och inte individer och alla får äga slavar utom folket som är kastlöst.

Trots de stora klasskillnaderna mellan kasten så är Menon-Aun i övrigt ett väldigt jämnställt land. Män som kvinnor har samma arbetsuppgifter och förmåner. Enda skillnaden är att kvinnan har tillstånd att stanna hemma i slutet och efter sin graviditet. Vanligen lämnas dock barnen att passas upp av äldre släktingar.

De lägre kasten ser upp till de högre kasten och strävar för att de eller deras avkomma skall kunna nå upp till ett av de förnämare kasten. Giftermål existerar ej. Snarare är det ett gemensamt beslut om att leva tillsammans. Att någon av de högre kasten skulle ha partnerskap med folket, eller slavarna, är otänkbart så länge det inte rör sig om rent sexuellt nöje.

Lagarna i Menon-Aun är mycket stränga. Fängelsestraff är mycket ovanliga och sker endast i undantagsfall då det utredes om personen är skyldig eller ej.

Menon-Aun är ett stängt rike. Folk från andra länder är inte tillåtna i landet utan särskilda tillstånd, vilka är mycket svåra att få. Det finns dock möjlighet för handelsmän att lägga till i städer för att idka handel. Men även där är de begränsade till särskilda områden. Cheng är den enda stad där besökare är tillåtna att vandra fritt omkring. De är dock ständigt under bevakning och tillåts inte lämna staden i annat syfta än att ta sig därifrån. Av denna anledning vet övriga Mundana mycket lite om Menon-Auns kultur och samhälle.

Språk & namnkultur

I Menon-Aun talas uteslutande Aunuriska. Att befolkningen är kunnig i andra språk är mycket ovanligt. Språket är mycket varierande och har många låneord från de barbarfolk som tidigare dominerade området. När det gäller namn är det stor skillnad på den nordliga och sydliga aunuriska namnkulturen. Det som särskiljer kvinnonamn från mansnamn är att de slutar på a eller i.

Mansnamn: Ambaran, Bernon, Cyriz, Enokal, Kargh, Lergen, Njaling, Sergal, Treloch, Vorloch, Wrathar, Xeran, Yeng.

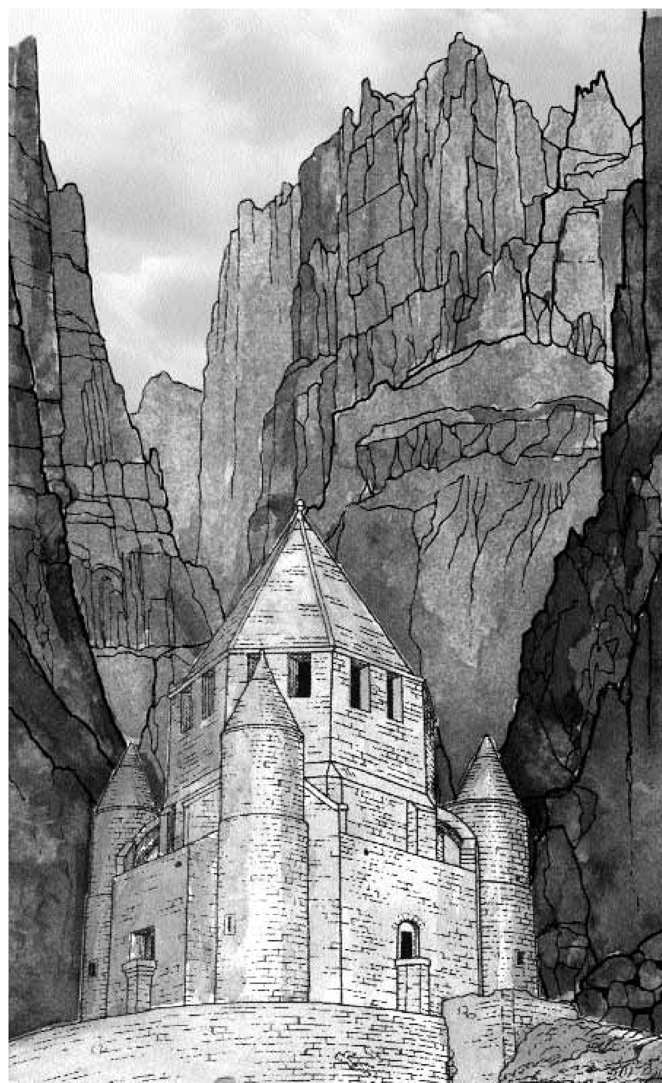
Kvinnonamn: Chingi, Falinna, Gedrama, Isuria, Idirvia, Kinai, Loera, Nianna, Ossia, Quria, Peria, Raina, Sogali, Varja.

Typiska karaktärsdrag

Aunurierna är ett stramt, korthugget och krigiskt folk. Heder och ära är inte mycket värt om man är död. Däremot är lojaliteten mot kejsaren vanligen väldigt hög. Hela deras liv är inriktat på kampen, kampen för sitt rike, kampen mot de sovande, kampen för överlevnad. Att visa känslor som sorg, fruktan och ilska ses som en svaghet, en svaghet man måste dölja djupt inom sig. Aunurierna ser dessutom ned på övriga folkslag och har därför fått ryktet om sig att vara arroganta, sadistiska och känslokalla. Detta stämmer till viss del.

Religioner

Det finns ingen egentlig religion i landet. Att dyrka gudar ses nämligen som en svaghet då man inte skall kräva deras hjälp. Istället skall man klara sig själv och möta gudarnas prövningar. Befolkningen hyllar dock Menon–Auns grundare, Karmaith i ett flertal sånger och religionsliknande ceremonier. Beskyddarna vakar även över skrifterna 'Karmaiths ord' vilket är en bok med levnadsregler och befallningar till Menon-Auns folk. De religiösa riter som sker är vanligen i form av uppvisningsstrider med khirinsvärd. En accepterad religiös orden finns dock i Menon-Aun. Den består endast av kvinnliga krigare som dyrkar Falinna Preon – Karmaiths ättling och modern som gav liv åt svärdsguden Martari. Dessa har sitt högsäte i Cheng där de sprider sin lära om barmhärtighet. Det är dock inte för detta som de respekteras utan snarare för deras skicklighet med svärdet. För mer information om Falinnaorden se sidan 77 i 'Religioner – Gudarnas kamp'. Trots bristen på religiös lära finns det en symbol för de mörka gudarna. Den är i form av en niosvansad svart drake och det sägs att när draken visar sig måste aunurierna kämpa på världens slagfält.



Krigsmakt

Menon-Aun har en väldig krigsmakt då en stor del av befolkningen tillhör krigarkastet. Krigskastet hålls ständigt aktiva i kampen mot barbarfolken i Askbergen samt mot tirakiska stammar som vuxit sig starkare omkring Yehanbergen. En stor styrka finns även stationerad i Miam samt vid gränsen till ödlefolkets länder där ett ständigt krig råder. Kejsaren har givit order om att armén skall byggas ut ytterligare i och med att fler och fler rekryteras till krigskastet. Folket misstänker att han antingen skall försöka sig på ett nytt anfall mot ödleriket eller attackera något av de östliga länderna. På senare tid har dessutom ett flertal mindre legosoldatsarméer blivit uthyrda till östliga länder för att insamla information om dessa. Fler och fler aunurier har även lämnat riket för att se sig om i världen. Vanligen kommer dessa från beskyddar-, krigar- eller kunskapskastet. Folket och slavarna får naturligtvis inte lämna landet om detta inte sker tillsammans med någon från högre kast. Flottan är till största del baserad på galärer och fungerar bäst utefter kusterna och floderna. Den beger sig sällan över de öppna haven då besättningen fruktar de väldiga djupen samt har väldigt dålig kunskap om vad som finns i fjärran.

Den typiska soldaten bär vanligen en lång ringbrynja, överdragen med en luftig vapenrock, underarms- och benskenor samt en chimrahjälm. Han är beväpnad med spjut, sköld och stridssvärd. De tyngre rustade soldaterna har vanligen ett heltäckande plåtpansar och tvåhandsvapen (vanligen khirinsvärd). Hornbågen är det vanligaste avståndsvapnet men på senaste tid har även armborstet dykt upp i riket efter handel med andra länder. Kavalleri är ovanligt i Menon-Aun då det finns ont om hästar i riket. Hästar används nästan uteslutande till spaningsenheter då de aunuriska soldaterna anser att man skall slåss till fots. På senaste tid då importen av hästar ökat så har ett fåtal mindre kavalleristyrkor bildats. Dessa ses dock mer som experiment och har ännu inte haft chansen att bevisa sig i strid.

Handel

Menon-Aun har på senaste tid öppnat sina hamnar för handel med andra länder. Förutom de städer som har särskilda handelsplatser för besökare har riket två stora handelsstationer Ral-Than och Ral-Imrath. Menon-Aun exporterar till största del slavar, järn och vapen. Importen består mestadels av livsmedel och hästar. De riken som vanligen handlas med är Kryddöarna, vilka fungerar som en slags distributör, samt cirefaliska samväldet. I synnerhet cirefalierna gör sitt bästa för att dra nytta av den nya aunuriska marknaden men har dock svårt att hantera aunuriernas korthuggna misstänksamhet. Det har under en lång tid förekommit handel med dvärgfästet Thain-Renk-Ghor i Blå bergen som byter sitt kvalitetsstål mot livsmedel, timmer och andra nödvändigheter.

Tideräkning & Kalender

I Menon-Aun är det just nu år 96 i Andra eklipsen (en 'eklips' är lika med 1024 år) efter att riket enats mellan bergen. Detta symboliserar då Menon-Aun erövrade alla områden mellan bergen och blev till ett verkligt kejsarrike.

Intressanta platser

Eldögat: I himlen ovanför de norra Askbergen finns det ett underligt himlafenomen. En väldig eldvirvel vrider sig långsamt runt sig själv uppe på himlavalvet. Den lyser upp omgivningen nattetid med ett rödaktigt sken och om man lyssnar riktigt noga hör man hur den sprakar svagt. Barbarerna i Askbergen dyrkar det väldiga 'eldögat' som en gud och ber samt förorättar offer till det. De magiker som på avstånd har undersökt fenomenet har känt att området är starkt laddat med pyrotropi och att eldögat är en slags fokalpunkt för eldkraften. Det har dock inte gått att komma närmare då barbarerna försvarar platsen med sina liv.

Gastarnas kullar: På slätterna söder om Yehanbergen ligger gastarnas kullar. Ett vidsträckt område som tidigare var boplatsen för ett av de större barbarfolken. Aunuriska trupper besegrade dock deras kämpar – vid kullarna omringade de och dödade de resterande av folket. Inga liv sparades. Platsen bär spår av detta då skelettdelar och kranier sticker upp ur myllan invid husruiner och lämningar av folket. Platsen sägs nu vara hemsökt och folk undviker den. Om man färdas nära kullarna kan man höra avlägsna skrik. Skriken låter mänskiga men är samtidigt förvrängda och tycks till största del existera i ens sinne.

Den stora reningen

Vart 16:e år under den tredje månaden sker något som kallas den stora reningen. Jordbävningar skakar landet och vulkaner får utbrott som fyller himlen med aska vilken förmörkar både månen och solen. Det värsta är dock de sovande som vaknar, eller Wyrd som de kallas (se Monster i Mundana för mer information om Wyrd och reningen i Menon-Aun). Dessa underjordiska bestar söker sig till ytan för att förstöra och äta. Invånarna i Menon-Aun tar då skydd i de väldiga städerna eller högt uppe i bergen medan Wyrd härjar. För att försvara sig har alla städer tjocka murar och gigantiska kastmaskiner. Trots faran finns det dock de som väljer att leva utanför murarna. Antagligen som straff eller för att uppfylla ett löfte. Om personen överlever så ses man på med stor respekt. Det finns även särskilda kurirer som skickas mellan städerna under reningen.

Wyrds stora närvaro gör att magiker är strängt förbjudna att använda magi utanför städerna om det inte är yttersta nödfall. En Wyrd som finns sovandes i närheten vaknar nämligen av störningar i den magiska väven. För att hindra att Wyrd sprider sig allt för mycket brukar speciella trupper skickas ut för att väcka och nedgöra enskilda Wyrd. Detta är ett mycket farligt åtagande. Detta sker heller aldrig under själva reningen då deras antal är allt för stort.

De varma källorna: Öster om Ral-Isur finns det en plats där det finns många varma källor och gejsrar. I källornas centrum reser sig en stor klippa och på dess topp är en mindre fästning uppförd. Denna plats är tillägnad beskyddarna och är deras högsäte. Luften är alltid dimmig av den varma ångan och man kan inte se mer än ett par meter framför sig. Vägen till borgen är markerad med höga pelare så att man inte skall gå vilse.

Aunurier utanför kejsarriket

Det finns vanligen fyra anledningar till varför man kan finna aunurier utanför riket. Först och främst händer det att man kan finna aunuriska upptäcktsresanden som samlar in information åt kunskapskastet. Eller så kan man finna spioner som utger sig för att vara handelsmän eller liknande. Dessa samlar också information men i lönndom. Legosoldater är heller inte ovanligt särskilt inte hos cirefalierna. Dessa har dock till uppgift att återvända till riket i slutet av sin levnad för att delge sina upplevelser samt information av militär vikt. Sist men inte minst finns det de som flytt riket och riskerar döden om de återvänder.

Fakta om Menon-Aun

Statsskick: Kejsarrike.

Statsöverhuvud: Kejsar Vorloch.

Rättsväsende: Inflytelserika personer från beskyddarkastet är de som dömer i svåra frågor.

Areal: 1.466.000 km².

Invånarantal: Omkring 5.500.000 invånare.

Befolkningstäthet: 3,8 invånare per km²

Befolkning: Aunurier (93%), Zhaner (5%), Övriga (2%).

Språk: Aunuriska.

Huvudstad: Ral-Isur.

Huvudnäring: Jordbruk, skogsbruk, gruvdrift.

Handelsvägar: Sjövägen från de länder som besöker riket.

Import (i stort): Slavar, boskap, spannmål.

Export (i stort): Vapen, gjutjärn.

Militära resurser: En stor armé bestående av krigarkastet och beskyddarna. Beridna stridande enheter saknas nästan helt. Flottan är stor men inte avsedd för strid på öppet hav.

Religion: Det anses vara en svaghet att be till gudarna. Det finns dock en kvinnlig krigarorder som dyrkar Falinna Preon som är allmänt accepterad.

Vänner: Inga egentliga vänner, men har handelsförbindelse med bland annat cirefalierna.

Fiender: Ödlefolket, Tarhai samt Miam.

Myntfot: 1 hirta-jen = 100 arita, 1 hirta = 20 arita, 1 avric = 10 arita, 1 gormec = 5 arita, 10 chraz = 1 arita (en arita har samma värde som en jargisk denar).

MIAM

Miam är ett lydrike till det väldiga kejsarriket Menon-Aun. Det ligger strax söder om Askbergen och folket får kämpa hårt för att bruka den ofruktsamma jorden. Tidigare var riket en teokrati men alla druider har antingen underkastat sig Menon-Auns vilja och erkänt kejsaren som större än gudarna eller flytt riket.

Geografi

Miam är ett rike som breder ut sig vid foten av de väldiga Askbergen samtidigt som dess norra delar alltjämt ligger inklämt mellan bergskedjorna. Ett varmt klimat vilar över riket året om även om vintrarna är svalare och mer blåsiga. I mitten av riket rinner floden Jifil. De nordliga Askbergen är fullt möjliga att resa genom och i rikets norra delar kan man genom djupa dalar och öppna slätter insprängda mellan bergen ta sig ända till Frostens toppar i norra Menon-Aun. I dessa dalar och på sluttningarna lever dock barbarer och att försöka ta sig igenom är mycket vådligt. Ett flertal befästningar och enklare murar är uppförda mellan de sydligaste passen för att skydda Miam. Dessa har blivit förstärkta i och med Menon-Auns ockupation. I de västra delarna av Miam finns det ett flertal mindre skogar som breder ut sig. Träden lämpar sig dock inte att använda som byggnadsmaterial då de är små och knotiga.

Historia

Miam är ett rike som har funnits så länge som man kan minnas. Innan Menon-Auns intåg var det en teokrati som styrdes av druider. Druiderna kommunicerade med bergens, himlarnas, och havens andar och förkunnade för folket vad andarna krävde av dem. För att hålla andarna nöjda var man tvungen att offra till dem. Vanligen en del av skörden eller boskap men även människooffer förekom då andarna krävde extra tribut. Riket hölls i schack av soldater som var druidernas lojala krigare – dessa var lovade en plats bland andarna för sin trohet.

När Menon-Aun tågade in i riket försökte Miams arméer förtvivlat hindra dem – det tog dock inte lång tid innan de blev nedkämpade och aunuriska soldater erövrade städerna. Vid tiden för invasionen så flydde en stor del av druiderna och deras trognaste män med guld och rikedomar över havet. Vart de sedan begav sig vet man inte, men troligtvis reste de österut. De mer modiga tog sig upp i bergen med sina trupper och startade en motståndsrörelse. De har dock mycket svårt att klara sig då de inte är lika vana vid bergsområdena som barbarfolken. De som stannade kvar blev antingen offentligt torterade och avrättade eller så underkastade de sig Menon-Aun och erkände kejsaren som ett högre väsen än andarna i bergen, haven och himlen.

En marionetthärskare bestående av den högsta druidprästen är den som sägs styra över riket men i själva verket är det en av Menon-Auns högsta generaler ,Isuria, som fattar alla viktiga beslut.

Städer

Thuas: Detta är Miams huvudstad som ligger en bit uppströms efter floden Jifil. Det finns gott om aunuriska trupper i staden och den används till stor del som hamn för Menon-Auns fartyg. Härifrån exporteras varor som läder, horn och päls. Alla värdemetaller fraktas längst med den betydligt säkrare landvägen till Menon-Aun. Staden är byggd på en kulle och uppförd i nivåer med ett tempel i toppen. Den har omkring 20.000 invånare.

Ethir: En stad på inlandet som tidigare var den viktigaste tempelstaden i riket. Här förrättades de största offren och många av de rikaste och mäktigaste druiderna höll till här.



Templen är sedan länge plundrade på sina tillhörigheter, både av flyende druider och aunuriska invaderare. De kvarvarande druiderna lever nu i fattigdom och får tigga till sig mat. Staden har omkring 8.000 invånare.

Athment: En mindre stad med omkringliggande åkermark. Längre upp i bergen finns det gott om gruvor och mindre gruvbyar. Malmen skeppas med stora pråmar ned till staden och gjuts till tackor. Därefter fraktas de landvägen mot Menon-Aun. En stor garnison med aunuriska trupper finns i staden vars invånarantal är omkring 9.000.

Samhälle

Miams samhälle var från början starkt indelat i olika klasser där druiderna var högst och soldaterna på god andraplats – folket arbetade hårt för att göra andarna nöjda och tjäna druiderna vilka var andarnas språkrör. Numera är aunurierna de som styr riket och klasserna har blivit omkullkastade. Druiderna är numera lika mycket värda som vanliga invånare och soldaterna har antingen blivit avrättade eller räknas som en del av den vanliga befolkningen. Även om druiderna i teorin har makten så vet alla i folket att det är aunurierna som fattar alla beslut.

Språk & namnkultur

Folket tillåts endast att ha bära aunuriska namn enligt kejsar Vorlochs befallning. Se sidan 8.

Typiska karaktärsdrag

Invånarna i Miam är ett folk som levt under ett religiöst förtryck under en lång tid. De som trodde att de skulle bli befriade när aunurierna tågade in i riket fann snart att de blev lika förslavade som innan. De är ett kuvat folk som inte ser mycket hopp i framtiden och kämpar sig fram dag för dag.

Religioner

Den religiösa hierarki som tidigare styrde riket har nu blivit omkullkastad och även om folket till stor del tror på andarna i himlen, havet och bergen så förrättas det inte längre offer i deras ära. Druiderna som var rikets styrande enhet har fått betydligt minskad makt och kan inte längre kuva folket som innan. Detta beteende har istället övertagits av aunurierna. Tidigare levde druiderna i överflöd då folket offrade mat åt dem. Viss mat brändes som tribut till andarna och resten åts upp. Detta skedde trots att folket var fattigt och vanligen svalt. Druidernas kännetecken är att fila tänderna vassa och rovdjurslika för att visa att de tillhör rovdjursandarna, samt att raka sina huvuden. De bär mörkgröna ceremoniella kappor samt en ceremoniella skära för att visa att de hade rätten att skörda mat, liv och lustar från folket. Många av deras ceremonier utmynnade till rena perversionerna med offer, frosseri och sexuellt umgänge.

Endast män har rätt att bli druider. Kvinnor ses enligt religionen som svaga menlösa varelser som inte har någon egen vilja (om de visar tecken på egen vilja så är de besatta av en ondskefull ande och måste exorceras genom tortyr). Detta gör att Miams befolkning inte riktigt vet vad de skall tro då aunurierna är väldigt jämnställda mellan könen – samt att generalen som ansvarar för styrkorna i Miam är en kvinna. Likaså hävdar religionen att det inte finns några andra tänkande varelser i världen förutom invånarna i Miam. Något som visat sig ytterst felaktigt.

Krigsmakt

Miam har inte längre några egna trupper men Menon-Aun har en stor mängd soldater stationerade över hela riket samt använder Thuas hamn som flottbas.

Handel

Den enda egentliga handel som sker är i Tuas och då är det aunurierna som beslutar vad som skall säljas och vad som skall köpas in. Den vanligaste exporten är slavar till Menon-Aun.

Tideräkning och kalender

Miam följer numera den aunuriska tideräkningen och kalendern.

Fakta om Miam

Stadsskick: Lydrike under kejsarriket Menon-Aun.

Stadsöverhuvud: Menon-Auns Kejsare Vorloch.

Rättsväsende: Aunuriska trupper och inflytelserika personer från beskyddarkastet håller i lagen.

Areal: 92.000 km².

Invånarantal: Omkring 250.000.

Befolkningstäthet: 2,7 invånare per km².

Befolkning: Zhaner (81%), Aunurier (19%).

Språk: Aunuriska. Ursprungsspråket är förbjudet.

Huvudstad: Tuas, 20.000 invånare.

Huvudnäring: Jordbruk, boskapsskötsel, gruvdrift.

Handelsvägar: Sjövägen via Tuas.

Import (i stort): Livsmedel, ull.

Export (i stort): Horn, hudar, läder, slavar.

Militära resurser: Aunuriska trupper är stationerade runt om riket och har total militär kontroll.

Religion: Andedyrkan som leds av druider vilka är andarnas språkrör. Religionen har dock förlorat kraft och anhängare under senaste tid.

Vänner: Inga.

Fiender: Menon-Aun.

Myntfot: 1 hirta-jen = 100 arita, 1 hirta = 20 arita, 1 avric = 10 arita, 1 gormec = 5 arita, 10 chraz = 1 arita (en arita har samma värde som en jargisk denar).

KAPITEL TVÅ

TARHAI



Vulkanen hade fått ett utbrott och genom den hade Ahidan talat. Caithan hade som vanligt agerat tolkare, för han var byns starka man och en auktoritet alla lyssnade till. Budskapet kändes dock invant och upprepande: ”Människan hade vänt sig från Ahidans vilja” sades det. Allt skulle givetvis bli så mycket bättre om man bad mer. Oloiti kände sig alls icke tvivlande. Hon hade varit med och tystat gamla Taini när hon drog igång sitt prat om Ihani, vulkangudinnan. Hon hade sannerligen gjort allt vad som stått i hennes makt, hon hade fött tre barn och uppfostrat dem alla i bästa förmåga.

Oloifi kände emellertid en viss undran. När så alla började vända hemåt efter att Caithan inte haft mer att förtälja hade vissa stannat kvar bakom klippan för att lyssna på en ung mantelbeprydd man som hade kommit ända från grannbyn. Ingen visste egentligen var han kom från, men i folkmun var han Maniran predikaren. Inte för att folk inte lyssnade till Caithan, men ingen kunde fängsla folk såsom Maniran kunde. Det var något speciellt med honom. De ogifta flickorna hyste en speciell beundran för honom, vilket fyllde männen av en blandning av avundsjuka och respekt. Av barnen sågs han som en förebild och de äldre imponerades av hans kunskaper trots sin ringa ålder, endast nitton år fyllda.

”Endast genom kärleken kan Ahidan mötas, ty i er själva finns hans rike,” inledde han. ”Ni som tvivlat, ni som hungrat, ni som gråtit, ni som frågat, ni kommer känna tro, ni kommer mättas, ni skall åter finna lyckan och ni kommer få ert svar. Ni tillhör framtiden, det är genom er tro som Ahidan växer, och genom er kärlek finns frälsningen att finna.”

Barnen drog i Oloti och det var dags att ge sig hemåt. ”Det kommer bli något stort av honom,” sade hon till sin make innan de inledde vandringen hemåt. Det lilla hon hört hade på något märkligt vis rört till hennes tankar.

TARHAI

Sydöst om det väldiga riket Menon-Aun sticker tre öar upp ur havet. Dessa tre öar, som tillsammans bildar riket Tarhai, har under långa perioder varit en del av Menon-Aun, men gör numera sitt yttersta för att fjärma sig från grannen i nordväst. Invånarna (på öarna) hyser alla av respekt och vördnad inför vulkanerna som finns där.

Geografi

Tarhai är starkt kuperat och alla öarna sluttar brant mot havet, något som försvårat sjöfart och därmed bidragit till landets isolering gentemot omvärlden. Gemensamt för alla tre öarna är den stora förekomsten av getter, vilket är något som bönderna ofta använder som mått på rikedom. Som huvudföda används dock yiran, en gulaktig rotknöl som kan lagras mycket länge och som dessutom mättar väl och växer snabbt.

Den västra ön Hinali präglas av den stora rikedomen på metaller och mineraler, vilket bidragit till Tarhais isolation. En relativt stor del av befolkningen är därför sysselsatt inom gruvorna. Dessa genererar stort välstånd tack vare de stora förekomsterna på järn, tenn och koppar, samt även mindre fyndigheter av ädlare metaller.

Den centrala ön Vaithi har sedan urminnes tider haft status som huvudö i Tarhai. Öns nordkust är karg och ogästvänlig, medan de centrala och sydliga delarna är mycket bördiga tack vare den näringsrika aska som spridits från den stora vulkanen Ahidi.

Mytologi

Detta är vad de visa kvinnorna berättar om hur världen kom till för flera tusen år sedan:

”I begynnelsen fanns Ihani, vulkanens gudinna. Ur sig skapade hon de evigt unga kvinnorna och himmelsguden Ahidan, som fick till uppgift att styra solens och månens gång. Allt eftersom tiden gick så blev Ahidan alltmer avundsjuk på sin moder, varpå Ihani lät skapa mannen åt honom, och fjorton unga män steg därefter upp ur vulkanen. Männen saknade den eviga ungdomen men gavs istället fruktbarhetens gåva. När männen var i fjärde generationen och ingen kvinna ännu hade fötts så växte det första riket fram med en av de evigt unga kvinnorna som drottning. Denna världens första tid var fylld av fred, inget blod hade spillts på Ihanis mark. Allt efterhand så växte avundsjukan i samhället och Ahidan såg häri sin möjlighet att ensam härska över världen. Han manade männen till uppror och beskyllde kvinnorna för att undanhålla männen från makt. Han lät fängsla sin moder och tog därmed titeln ’vulkanhärskaren’. Det första kriget blev ett faktum, av de runt hundra uråldriga kvinnorna dödades omkring hälften. De flesta överlevande tillsvor sig Ahidan som härskare och förlorade därmed sin eviga ungdom. De få resterande flydde och Ihani skapade med sina sista krafter två nya öar för dem att skydda sig på. Alltsedan dess befinner sig vulkangudinnan fängslad och kan inte komma tillbaka förrän den dagen samhället blir fritt från begär. Det sägs dock att de uråldriga kvinnorna lever än idag, och med dem lever hoppet om Ihanis befriande.”

Ahidi har under de senaste hundra åren varit tyst, men ingjuter alltjämnt stor fruktan hos befolkningen. Det finns även ett flertal betydligt mer aktiva, men mindre, vulkaner (samt ett fåtal gejsrar) utspridda på de tre öarna. Ingen av dem har den status i Tarhais kultur och historia som är i närheten av den Ahidi har, då vulkanen gett namn åt vulkanguden Ahidan.

Leoni präglas däremot av djupa och nästintill ogenomträngliga lövskogar vilka bitvis är av en mer djungelaktig karaktär. Den mesta bebyggelsen finner sig utmed kanterna av skogen, och förutom jordbruk, boskapsskötsel och fiske ägnar sig den arbetande delen av befolkningen också åt skogsbruk.

Historia

Tarhai föll under Menon-Aunsk ockupation år 1132 e.D. Efter en lång tids kamp lyckades öarna göra sig fria med viss hjälp från Forion och de krigare som följde med de senares mission. Lyckan blev kortvarig då riket inte kunde enas, och efter ett halvsekel av frihet så återtog Menon-Aun makten genom en ny invasion. Sedan dess präglades Tarhai av århundraden av omväxlande ockupation och krig och inte förrän 2532 e.D så lyckades de fjorton ätterna ena sina motståndsrörelser och slutligen kasta ut aunurierna. I de dryga femhundra år som gått sedan dess har isolationen varit nästintill total från Menon-Aun. Den första viktiga händelsen efter befrielsen var avskaffandet av slaveriet, ett samhällssystem som sades höra till det förgångna, då man i ett fritt land inte borde kunna äga varandra. Samhället ersattes allt efterhand med ett feodalt beskyddarsystem som finns kvar än idag.

Samhälle

Tarhais högste man är kejsaren. Under honom finns för närvarande fjorton feodalherrar, som motsvarar såväl hertigar som grevar i de östliga feodalrikena. När en kejsare dör så skall en ny väljas bland de återstående feodalherrarna. De fjorton tillhör alla varsin ätt, vilket baseras på legenden om de fjorton första männen (se ’Mytologi’). Varje ätts huvudman är även dess feodalherre, vilket gör att antalet feodalherrar har varit konstant mycket länge. Vad som däremot varierar är hur stor mark varje feodalherre får förvalta. Om inte kejsaren ändrar utlåningsområdet (vilket sker ganska sällan), så är det enda sättet att få ny mark tillförskaffad att kriga. Detta är en anledning till att Tarhai präglas av ständigt återkommande småkrig, ofta i anknytning till en feodalherres (eller någon av dennes vasallers) död.

Krigsmakten är av feodal typ; vasallerna lånas ett stycke jord i utbyte mot att de ställer upp med soldater i orostider. Vasallerna är vanligtvis även de stridskunniga (de skiljer sig dock från vanliga riddare då de inte nödvändigtvus strider från hästryggen), vilket är den egenskap som motiverar deras makt. Riddarväsende återfinns dock endast inom templet. Dessa tempelriddare fungerar mestadels som inkvisitorer. Stigbygeln



är på Tarhai ett relativt nytt påfund (därav bristen på kavalleri), men ridderskapet sprider sig med tiden och kommer troligtvis finnas bland de världsliga jordägarna inom en snar framtid. Den kejserliga armén består av stadsvakten och flottan.

Alla tarhaier har en ättetillhörighet som är viktigare än någonting annat. När vissa människor känner stolthet över sin lokale adelsman, hembygd eller fader så sträcker sig tarhaiernas stolthet mycket längre, då ätten i sig är förklaringen på vilken relation man har till världens (eller i alla fall Tarhais) ursprung. Varje ätt har sitt lokala huvudsäte knutet till ättens provins, men det finns samtidigt delar av ätten som av en eller annan anledning lever i en annan provins. Ens ätt ärvs alltid på fädernet.

För varje tarhaier är det en av de grövsta ärekränkningar man kan göra om man förnekar dennes ättetillhörighet. Tarhaiern är övertygad om att denne minsann är ättling i rakt nedstigande led till ättens stamfader. Synar man det hela noggrannare historiskt så finner man exempel på hur ätter dött ut genom historien, för att senare återuppatå. Efter slaveriet så blev vanligtvis de frigivna en del av ägarens ätt, men ingen tarhaier vill kännas vid att vara slavättling och därmed indirekt invigd i släkten, blodsbandet är betydligt högre värderat.

Den mäktigaste ätten är Anairan, som är den ätt som kejsar Lithenan tillhör. Förutom det har den betydelsefulla poster i templet samt utspridda förläningar i så gott som alla provinser. Omkring var tionde tarhaier tillhör Anairans ätt. Tiaithan är den största samt näst mäktigaste ätten och präglas av en stor avundsjuka mot Anairan, då den var ätten som närmast innan innehade kejsartiteln. Nuförtiden är Tiaithaniernas högsta post den som andlig ledare för templet, något som de inte döljer att de är missnöjda med. Omkring var åttonde tarhaier tillhör ätten Tiaithan, som har sitt centrum på Hinali. Näst efter dessa två kommer Hientan och Vilan, som båda har sina centra på Leoni. De har sedan länge begravt stridsyxan och har nu bildat en inofficiell pakt. Stora delar av dessa två är anhängare av upproret (se 'Kampanjuppslag').

Religion

De flesta tarhaier tillsvär sig en monoteistisk dyrkan av Ahidan, vulkanhärskarens gud, som alltsedan han besegrade vulkanen bringat ordning till världen ur kaos. På vissa delar av landsbygden finns dock den gamla legenden om vulkangudinnan Ihani kvar, en legend som på senare tid blivit allt populärare. Denna motsättning mellan de båda trosuppfattningarna har lett till ett flertal kättarbränningar och skapar därmed en underkastelse mot makten, alternativt ett motstånd. Ett flertal bondeuppror har förekommit, men samtidigt finns det en stor del av befolkningen som tacksamt tar emot en syndabock att skylla på i orostider. (Se vidare under Mytologi och Kampanjuppslag.

Folket på Tarhai

De allra flesta tarhaierna är zhaner, men med marginellt mörkare hy än deras östligare släktingar. Deras ögon är även de skilda från övriga zhaners, då de är nästintill kolsvarta. Håret är alltid svart och varierar från slätt och spikrakt till svallande lockigt. De är även något kortare än genomsnitts-zhanen; männen mäter omkring 170 cm och kvinnorna omkring decimetern mindre. På landsbygden är befolkningen oerhört homogen; alver, dvärgar och tiraker är där något som bara förekommer i sagor.

Tarhaierna anses vara traditionalistiska och självständiga, ett beteendemönster som gör att de inte gärna viker sig för överheten. Denna syn tros härstamma från ockupationstiden. 'Rätt skall vara rätt' är ett vanligt uttryck på Tarhai.

Städer

De tarhaiska städerna är alla byggda med någon form av stadsmur och med en centralt belägen större tempelbyggnad. De olika städerna lyder normalt under en ätt, men vilken det är har av

olika skäl varierat genom tiderna. Ingen av städerna är byggd utifrån någon speciell struktur utan har vuxit fram allt eftersom.

Vekei: Tarhais största stad och tillika huvudstad är Vekei. Denna stad rymmer dryga 20.000 invånare och är den främsta port Tarhai har utåt mot världen. I staden finns ögruppens största hamn, där besökare från Forion, Cirefaliska samväldet och Mûhad är välkomna. Det finns dock en stor skepsis mot utländska besökare, men under de senaste åren har handeln ökat snabbt från nästan ingenting, något som gjort att landet fått en alltmer positiv inställning. Omställningen har dock varit svår att ta för många av stadens inflytelserika personer. Det kejser-liga palatset är byggt i solid marmor, medan universitetet är byggt i tegel, vilket tillsammans med stadsbebyggelsens trä-kåkar gör att staden inger ett minst sagt underligt intryck. Vekei sluttar tvärt mot havet och har grovt inhuggna trapp-steg längs med sluttningen för att underlätta transport in i och ut ur staden.

Riszhan: Riszhan är den näst största staden, men med sina 4.000 invånare är den inte så stor i jämförelse med huvudstaden. Riszhan styrs av ätten Tiaithan, och de har länge styrt staden som präglas av sin muntra stämning. Värdshuskon-centrationen är hög och alkoholkonsumtionen likaså. Templet har ett flertal gånger försökt hejda det hela men utan framgång. Det finns även en liten hamn i staden, men handeln är ytterst begränsad.

Leoni: Denna Tarhais minsta stad är också den mest isolerade och är till skillnad från de andra två byggd i inlandet. Missnöjet är stort då många anser att de västligare öarna lever på Leonis timmer utan att bidra med något. Dryga tusentalet lever i Leoni.

Språk & namnkultur

Det tarhaiska språket har ingen märkbar likhet med något annat av Mundanas språk. Vissa lånord från de Menon-Aunska ockupationerna och från den forianska missionen förekommer dock, men grammatiskt finns få likheter. Som skriftsystem används foriansk skrift, fast i den äldre varianten med enbart konsonanter. På senare tid har vissa dokument skrivits med nyare vokaltecken som skiljer sig från de moderna forianska varianterna. Hela skriftspråket är uppbyggt kring två genus, maskulinum (-an) och femininum (-i).

Alla namn finns i två varianter, en kvinnlig och en manlig. Varje tarhaier har förutom sitt förnamn även ett obegränsat antal patronym, där det första är faderns namn och det sista stamfaderns. Faderns namn kompletteras med ändelsen '–aman' för söner och '–ani' för döttrar medan ätt heter 'thio'. "Caithan Vithaman Pianaman thio Hientan" betyder således "Caithan, son till Vithan, son till Pianan av Hientans ätt." Observera att ättenamnen aldrig används som förnamn.

Namnbaser: Caith-, Cinil-, Hanil-, Lithen-, Manir-, Nair-, Oloit-, Peir-, Rain-, Shain-, Sinos-, Tain-, Tinith-, Vith-.

Ätter: Anairan, Animan, Coiaran, Hientan, Itan, Lian, Miroman, Paiman, Reithan, Sialan, Shigiran, Tarhan, Tiaithan, Vilan.

Tideräkning & kalender

Den tarhaiska tideräkningen har sin början i den senaste befrielsen från ockupationen. Detta år räknas som år 1, nuvarande år är då 436 efter befrielsen. Antalet månader är fjorton till antalet. De första tio månaderna är som vanligt fyra veckor långa men de sista fyra månaderna har endast två veckor var, för att varje ätt på så sätt ska få varsin. Månadernas namn är i samma ordning som de tidigare nämnda 'Namnbaserna'.

Kampanjuppslag

Missnöjet hos bönderna gror efter de senaste två årens missväxt och det ökade skatteuttaget. Detta har lett till att Ihanidyrkarna har vunnit alltmer mark. De kvinnliga prästerna kritiserar templets jordägande (kvinnor har varken laglig eller religiös rätt att äga jord) och anser att templet ska ägna sig åt religion (där prästerna är mer jämställda). Många intellektuella hävdar att människan borde kunna finna det gudomliga inom sig och att templet bara förvanskar det religiösa budskapet. Hos alla dessa grupper finns alltså ett missnöje som skulle kunna mynna ut i religiös omvandling. Alla fraktioner har dock egna skäl till att reformera templet och det är här rollpersonerna kommer in. Vilken av reformisterna skall de ge sitt stöd och hur, eller skall de möjligen kväva upproret?

Fakta om Tarhai:

Statsskick: Ätteförankrad feodalism.

Statsöverhuvud: Kejsar Lithenan Anairaman.

Rättsväsende: Lokala rättsskipare med lagbok.

Areal: 21.000 km2.

Invånarantal: 125.000 invånare.

Befolkningstäthet: 6,0 invånare per km².

Befolkning: Tarhaier (zhaner) 99%, Övriga 1%.

Språk: Tarhaiska med en variant på foriansk skrift.

Huvudstad: Vekei, 20.000 invånare.

Huvudnäring: Jordbruk, boskapsskötsel, fiske, skogsbruk, gruvdrift.

Handelsvägar: Lågtrafikerade sjövägar till Mûhad, Gordrion, Kryddöarna och Forion.

Import (i stort): I stort sett självförsörjande, annars dyrare byggmaterial och träkol.

Export (i stort): Knapp, men den tarhaiska honungen är eftertraktad. Viss försäljning av hampa och såpa.

Militära resurser: Förutom milis runt 380 tempelriddare och 30 krigsfartyg.

Religion: Ahidan 71%, Ihani 28%.

Vänner: Inga egentliga, men viss kontakt med Mûhad, Gordrion, Kryddöarna och Forion.

Fiender: Menon-Aun.

Myntfot: Guldmyntet itaei = 360 himan, Silvermyntet himan = 10 ihi (kopparmynt). Himan har ett värde av en och en halv jargisk denar.

KAPITEL TRE

MIO–ENARA



NAGADA VANDRADE EFTER den smala stigen, den täta djungeln tornade upp sig på båda sidor om henne och högt ovanför så skymde de takliknande trädkronorna nästan allt ljus. Luften var fuktig och tryckande – det kändes som att andetagen inte förmådde att dra ned nog med luft till lungorna.

Tjattret från aporna och jättefåglarnas skrik var i sinom öronbedövande. Detta tillsammans med hettan och bristen på vatten fick världen att te sig surrealistisk och nästan flytande.

Nagada hade dock inte tid att vila. Hennes make var i fara, kanske död, och om hon inte hittade hjälp hos dennes släktingar så skulle allt hopp för henne och hennes barn vara ute.

Till slut började djungeln att spricka upp och hon kom ut på odlade fält där djungeln blivit nedbränd för att skapa åkerjord. Här på det öppna området fläktade havsvindarna och värmen var inte längre lika tryckande.

Då hon skuggade solen med handen lyckades hon få syn på byn nere vid havet. Nagada vilade i några minuter och fortsatte sedan sin vandring. Direkt blev hon orolig då hon såg flera höga rökpelare från byn. Hon började springa i panik.

Väl framme vid byn såg hon det fasanfulla: Invånarnas avhuggna och blodiga huvuden fanns uppsatta på pålar runt byn. Nagada insåg att de mordiska tosherna hade hunnit före henne.

MIO-ENARA

Söder om Menon-Aun och sydväst om Forion ligger de väldiga öarna Mio och Enara. Dessa vidsträckta vildmarker är till största del outforskade och täckta av snåriga djungler och högresta bergskedjor. Civilisationen har dock fått fäste i och med att mindre djungelfolk har börjat bygga upp städer och övergå från jakt till jordbruk. På senaste tiden har en intensiv handel mellan Mio-Enara och Kryddöarna tagit form.

Geografi

Större delen av öarna täcks av tät och svårgenomtränglig djungel. En djungel som knappt släpper in ljus ens då solen står som högst på himlen. I denna djungel finns några av Mundanas farligaste djur och giftigaste växter. Djupt inne i djungeln reser sig berg upp ur det gröna täcket. En stor bergskedja delar av Enara i två delar, där endast den östra är befolkad. Bortom bergen till väster ligger den helt outforskad djungeln Yo-lin.

Mio-Enaras kustlinje består till större delen av vidsträcka sandstränder, som då och då bryts av branta klippor. I djungelns kant, en god bit från vattnet och dess stundom vredgade vågor, ligger ett antal byar och mindre städer. Dessa är ofta byggda på pålar för att klara även det högsta vattenstånden. Om man längs enkla stigar vandrar från dessa byar mot öns inre kommer man snart till odlade fält och betesmarker. Dessa områden har skapats genom att bränna ner djungeln och sätta grödor. Under dagarna arbetas dessa fält av människor och tulaner, ett litet buffelliknande djur som tål det varma klimatet ytterst väl.

Klimatet på Mio-Enara är tropiskt och präglas av värme året om. Tre månader av året faller dock ett ständigt vinterregn. Sommaren är å sin sida torr och extremt varm. Efter vintern, men innan den tryckande sommarhettan, odlas fälten för att sedan skördas en gång mitt under sommaren och ytterligare en gång i slutet av hösten.

Historia

Befolkningen på Mio-Enara har aldrig varit mycket för att teckna ner sin historia. De sägner och berättelser som finns har gått i arv muntligt från generation till generation. Ytterst få utomstående känner till något om Mio-Enara och för de lärde i öst är det knappast mer än ett par djungeltäckta öar.

Under tusentals år har befolkningen på Mio-Enara levt av det som djungeln och havet har att erbjuda. Var och en av de byar, och sedermera städer, som finns på öarna styrs oberoende av de andra. Det finns ingen gemensam historia för de olika stammarna, men det går att indela öns befolkning i två grova delar. Samlingsnamnet för de som bor på såväl Mio som Enara är enarer.

Folkslag

I de byar och små städer som ligger längs kusten på Mio och Enara bor det darkenska folkslaget. De försörjer sig framförallt på fiske och jordbruk. De enariska darkenerna är ett fredligt folk som, om de kan, undviker att bege sig in i den mörka djungeln.

Vid vattendrag och små sjöar i den djupaste djungeln bor de enariska tosherna. Detta folk är av nödvändighet väldigt hårda och osentimentala till sin natur. Den farliga djungeln kräver sina offer, anser de och det är nödvändigt för att andarna ska vara nöjda. Jakt och samling i de Mio-Enariska djunglerna är ett extremt farliga företag. Detta har gjort att tosherna måste ta vara på all föda de kan få, inklusive att äta sina egna. Vissa tvingas därför bli kannibaler. I ritualer som för den utomstående kan verka makabra, hyllar dessa tosher den avlidnes ande innan de tillreder och äter honom.

Städer

Laono: Detta är, tillsammans med Mio-Kaon, den största staden på Mio-Enara. Detta tack vare ett handelssamarbete som inletts av Laonos hövding Naggron (se Personligheter). Laono ligger i det som kallas Laonobukten. Skyddad från havets vrede har staden haft en relativt enkel tillvaro och har vuxit till att nu hysa närmare 1.000 invånare. Staden är avlång och husen ligger i rad längs stranden. Bortom husen ligger stora fält där stora hjordar tulaner betar. Tulanerna är Laonos huvudsakliga exportkälla. Dessa bytes mot näringsrikt foder samt de lyxvaror som blivit så populära på senare tid.

Mio-Kaon: Mio-Kaon ligger, precis som Laono, i Laonobukten och har skyddats från havet. I staden, som har drygt 1.000 invånare, ligger den enda fasta marknadsplatsen på hela Mio-Enara. Här handlas det från morgon till kväll i allt mellan himmel och jord. Det är även här de enda heltidshandelsmännen finns. Dessa köper in och säljer dyrt för att överleva, något som inte tidigare skådats på dessa öar. Vackra tyger importeras från Kryddöarna och sys av byns kvinnor till vackra klädedräkter som endast de mest välbärgade kan byta till sig. Från Mio-Kaon exporteras tulaner och en speciell sorts tobak som delvis innehåller hallucinogena löv. Dessa används ofta vid religiösa ritualer.

Voloth: Högt uppe på bergens sluttning ligger ett samhälle med cirka 700 tosher. Det är den enda större samlingen tosher som finns på öarna, och deras liv ter sig annorlunda än för övriga tosher. De livnär sig på handel med de kryddor som växer på de svårtillgängliga klipporna. Kryddor som handelsmän betalar dyrt för. Tosherna åker nedför den strömma Ruedfloden i små båtar för att möta upp handelsmännen vid kusten, där de kastat ankar. Mot kryddorna byter tosherna till sig grovsmide som de behöver i sitt skördearbete.

Samhälle

Bland darkenerna finns det ingen tydlig uppdelning i samhällsklasser. Varje by styrs av en hövding (Tahre) och det finns en religiös ledare och schaman (Onlon). Dessa respekteras av alla i samhället, men ingen av dem har någon egentligen bestämmanderätt. De anses bara som visa män värda att lyssna på. Övriga invånare är alla likvärdiga även om det finns status i

att äga det vackraste smycket och det största huset. Denna ojämnställdhet har ökat allt mer efter kontakten med omvärlden.

I de små toshstammarna finns det ingen som helst hierarki. Män och kvinnor sköter samma sysslor (utom barnafödandet) och alla gör allt för att stammen ska överleva den hårda miljön. Ofta finns det någon person som anses ha närmare kontakt med andarna och denna tillfrågas ofta i medicinska och religiösa frågor. Ett undantag är staden Voloth där strukturen är mer lik den darkenska.

När det gäller mat så äter tosherna den mat som de kan skörda från djungeln. Dieten består främst av frukt och växter, och vid de tillfällen de kan få tag på kött är det en riktig festmåltid. Den mesta maten äts rå, men det som tillagas kryddas rikligt med chililiknande kryddor. Darkenerna lever av sitt jordbruk, och äter såväl bröd som frukt och kött. Tulankött är segt men näringsrikt och tillagas ofta i soppor som får koka flera timmar över öppna eldar. Kryddningen är ofta sparsam.

Språk & namnkultur

Språket på Mio-Enara har utvecklats självständigt och har ingen direkt koppling till övriga språk i Mundana. Det har ett litet ordförråd, och innehåller nästan bara ord som beskriver konkreta saker såsom havet, bergen och djungeln. Språket saknar nästan helt språkmelodi och är väldigt ryckigt. I och med handelskontakterna med Kryddöarna har andra språk gjort sitt inträde på öarna. De finns ett fåtal darkener som behärskar kryddöarnas språk, uni, medan de allra flesta tosher enbart talar det inhemska språket. Undantaget är tosherna i Voloth, där vissa invånare talar uni.

På Mio och Enara namnges barn efter den tid på året de föds, samt efter en ande som föräldrarna anser passa barnet. Det sägs att den ande som föräldrarna väljer besätter barnet vid födseln och kommer att avgöra dess lycka och framgång i livet. Enkelt kan man säga att året delas in i fyra årstider vår (Nag), sommar (Min), höst (Ter) och vinter (Lis). Det är brukligt att namnen börjar med något av dessa ord, men det finns undantag. Föräldrarna väljer ande genom Namnets ritual (se faktaruta) och om inget namn kommer till dem då anses barnet förbannat och kommer att leva ett liv i olycka och misär. Det har hänt att förtvivlade föräldrar berövat sina barn livet till följd av en misslyckad ritual. Till årtidsnamnet kopplas sedan andens namn, till exempel Terzane (höst och vattnets ande). Det finns ingen skillnad i hur män och kvinnor namnges.

Namn: Nagthal, Nagada, Nagnia, Nagdim, Mineg, Minzide, Minuas, Minpelth, Terzane, Teregrin, Tergi, Terquado, Lisbeta, Liskaje, Lisjez, Liskao, Ruundol.

Namnets ritual

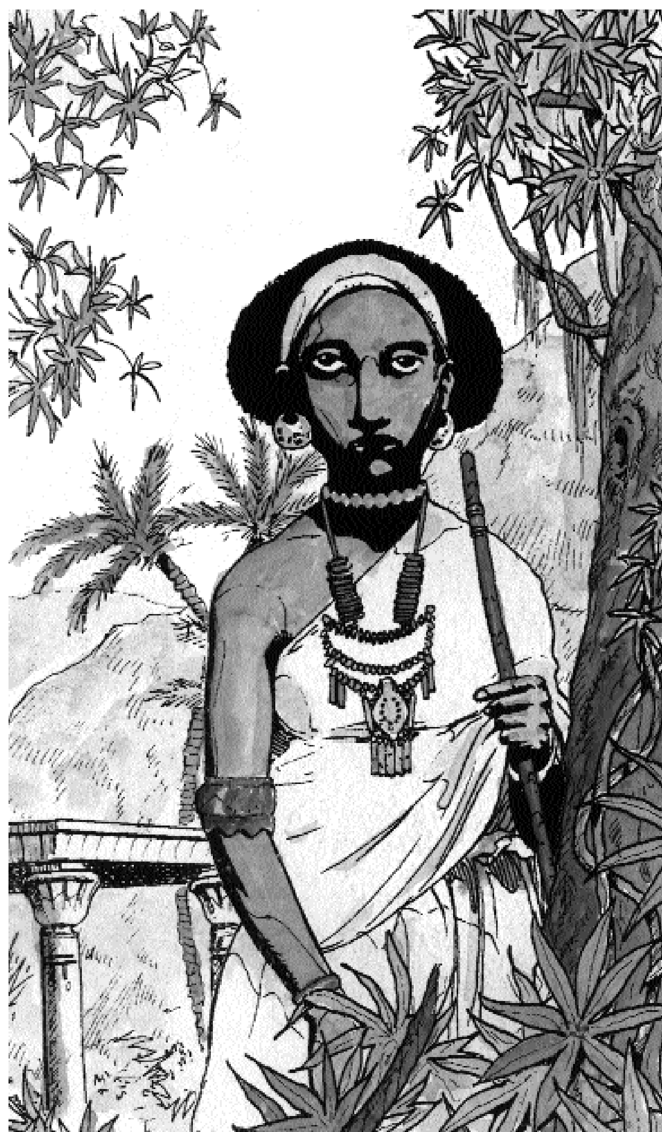
Den sista fullmånen innan ett barn föds ska fadern och den höggravida modern genomföra det som kallas namnets ritual. Syftet med denna är att åkalla en ande som ska besätta barnets kropp och ge barnet dess namn. Föräldrarna tuggar löv av tez som ger dem starka hallucinationer och sedan dansar de tills modern kollapsar. Hon ska då viska ett namn i faderns öra och det namnet är anden som besätter barnet vid födseln. Om födseln försenas så mycket att det verkar som att barnet inte kommer att födas innan nästa fullmåne kommer byns medicinman att ge modern örter som påskyndar födseln. Om detta inte hjälper kommer barnen inte att få nåt namn, då det anses att anden enbart väntar från en fullmåne till nästa.

Typiska karaktärsdrag

Typiskt bland darkenerna kan sägas vara en hög lojalitet gentemot familj och samhälle. De är ofta misstänksamma och sällan generösa mot främlingar. Bland tosherna är lojaliteten gentemot den egna stammen ännu högre, medan misstänksamhet och ren fientlighet ofta präglar förhållandet till främlingar.

Religioner

Mio och Enaras religioner är uppbyggd kring enkla ritualer och åkallan av andars namn. De två folken har liknande religion, men deras utövande skiljer till stor del. Darkenernas ritualer involverar sällan eller aldrig offer till andarna, utan centreras kring danser och musik. Toshernas ritualer innefattar ofta offer, om än väldigt sällan levande människor, och drickande av blod.



Enligt Enarernas tro är allting levande besatt av andar. Allt från oss människor till den minsta insekt som krälar på marken. Dessa andar är värda vördnad, respekt och i vissa fall fruktan. De ritualer som finns handlar om att antingen åkalla andars namn, eller skydda sig mot de andar som kan vara farliga. I nästan alla ritualer ingår tuggandet av löv som ger hallucinationer.

Krigsmakt

Mio-Enara har ingen samlad militär styrka. Varje stad och by står för sitt eget försvar, där alla från unga år lär sig att hantera såväl pilbåge som spjut. En yttre invasionsmakt skulle med lätthet kunna ta över de kuststäder som finns på öarna, men väl inne i djungeln kommer problemen. Det är extremt svårt att transportera manskap och utrustning genom de täta djunglerna. Vägsystemet är obefintligt och varje man, kvinna och barn kommer att delta i gerillakrigföring mot en eventuell invasionsstyrka. Tosherna är synnerligen anpassade till djungeln och använder blåsrör med förgiftade pilar för att hålla motståndare borta.

Handel

I Mio-Enara finns ingen handelsflotta, utan den handel som äger rum baseras på de fartyg som anländer till öarna från annan ort. Hittills är det nästan enbart från Kryddöarna dessa handelsmän anländer. Huvudsaklig importvara är järnmalm och smide, men även tyger, lyxvaror och djurfoder importeras. Det som exporteras är framförallt boskap (tulaner), tobak och exotiska kryddor.

Mio-Enara klarade sig väldigt länge utan handel och det finns många som fortfarande anser att den inte behövs. Vissa anser att främlingarna bara för med sig sjukdomar och konstiga vanor. Det är bland annat denna motvilja som har lett till att handeln är så pass begränsad.

Det är ovanligt med handel städerna och byarna sinsemellan, men ett utbyte har inletts mellan Laono och Mio-Kaon vilket har lett till att dessa städer är de två största på öarna.

Myntsystem

I Mio-Enara finns inget gemensamt myntsystem. All handel sker genom att varor bytes mot varor. Däremot är ädla metaller, såsom guld och silver, väldigt ovanliga på ön och anses därför vara ytterst värdefulla.

Tideräkning & Kalender

Så länge folket på Mio-Enara var ensamma, och det inte anlände några främlingar till ön, hade de inget som helst behov av en kalender. Arbetet styrdes av årstid, väder och solens höjd på himlen.

Enarernas viktigaste tidsmätare var, och är fortfarande, månen. De mäter tiden i det antal soluppgångar som går mellan varje månfas. Högtider och liknande baseras på enkla regler, såsom första fullmånen efter regnperiodens slut. I hamnstäderna har den cirefaliska kalendern börjat införas allt mer. Alla ser dock inte detta som en god sak.

Personligheter

Naggron: En av de få personer som inser att det är oundvikligt att det kommer främlingar till Mio-Enara är Naggron. Han anser att handeln är ett av de viktigaste inslagen i ekonomin, och det är på hans initiativ som handelsrutten mellan Mio-Kaon och Laono har inrättats. Naggron är hövding i staden Laono. Han är en driftig person och då handelsskeppen kommer till staden är han alltid med och hälsar dem välkomna. Han är också en av de får personer som har lämnat öarna för längre resor. Han har kontakt med ett flertal cirefaliska handelsmän och tror helt och fullt att de är hederliga och kan inte förstå kritiken mot dem.

Intressanta platser

Tystnadens glänta: I djungeln ungefär mitt emellan Voloth och Zigada ligger en glänta. Den är inte stor, knappt tio meter i diameter. Denna plats är en av toshernas absolut mest vördade. Här kan inte ens det starkaste skrik göra sig hört. Inga ljud hörs på denna plats och den som försöker tala ser ut som en mimande pajas.

Fakta om Mio-Enara

Statsskick: Stamsamhälle och stadsstater.

Statsöverhuvud: Inget.

Rättsväsende: Beslut i lagtvister fattas mellan byns hövding och schaman. I övrigt gäller 'öga för öga'.

Areal: 915.000 km² (territoriellt anspråk).

Invånarantal: Omkring 40.000 invånare.

Befolkningstäthet: 0,04 invånare per km².

Befolkning: Darkener (43%), tosher (56%), övriga (1%).

Språk: Enariska.

Huvudstad: Ingen, men Laono räknas som huvudort.

Huvudnäring: Boskapskötsel, jordbruk och till en viss del handel.

Handelsvägar: Sjövägen till kryddöarna.

Import (i stort): Järnmalm, smide, tyg, djurfoder.

Export (i stort): Tobak, kryddor, boskap.

Militära resurser: Mio-Enara har ingen samlad militär styrka. Varje stad och by står för sitt eget försvar, där alla från unga år lär sig att hantera såväl pilbåge som spjut.

Religion: Andedyrkan.

Vänner: Inga.

Fiender: Inga.

Myntfot: I Mio-Enara finns inget gemensamt myntsystem. All handel sker genom att varor bytes mot varor. Däremot är ädla metaller, såsom guld och silver, väldigt ovanliga på ön och anses därför vara ytterst värdefulla.

KAPITEL FYRA

KRYDDÖARNA



Canaza såg nöjd ut med sitt inköp, en slav som sjöfararna från Dhurkoor hade sålt. Nu skulle hon avlastas i sitt hem, glömd var den tiden då hon själv utfört fysiskt arbete. Framför henne väntade en helt klart mer avslappnad tillvaro, vilket fylld henne med ro.

Hon hade känt viss tvekan när hennes far beslutat sig för att lämna Melorion och flytta till de fjärran Kryddöarna. Han hade försökt övertala henne med löften om ett rikare liv och än mer behagligare klimat än Vamboliens. Nu hade hon tillslut insett den främsta fördelen – den fullt lagliga och öppna slavhandeln.

Framför sig såg hon en slavdrivare som pryglade en av slavarna vilken i sin enfald försökt rymma precis innan dagens handel skulle inledas. Så fick han sitt straff – en slav skall veta sin plats. Canaza tänkte lite över hur hårt hållen hennes nya tjänare skulle vara. Det fanns inga moraliska skäl till barmhärtighet men hon visste att en slav som aldrig blir slagen troligtvis kommer leva längre.

Hon funderade på vad hon skulle kalla slaven. Något måste han ju heta men vad det skulle vara kunde hon inte komma på. Kanske var det bäst att vänta tills hon märkt vad han var bra på. 'Slav' kunde gott duga tills vidare. Vad han hetat tidigare spelade föga roll – han var nu hennes egendom och hans namn skulle väljas därefter.

KRYDDÖARNA

Mitt i Söderhavet ligger ett antal öar som tillsammans brukar kallas Kryddöarna. Namnet kommer givetvis från den omfattande handel med kryddor som förekommer i området. Kryddöarna är ingen organiserad stat, utan styrs som en plutokrati, vilket betyder att makten ligger i handelsmännens (och -kvinnornas) händer. Dessa handelshus konkurrerar intensivt med varandra, och med en ständig oro för dhurkoorska sjörövare så är handeln mycket snabb och intensiv.

Geografi

Kryddöarna har ett minst sagt gynnsamt läge mitt i Söderhavet och med den rika förekomsten på kryddor och andra liknande varor så är öarna perfekt lämpade för handel. Öarna är kuperade på inlandet men plattas ut mot kusterna och övergår till långa vita sandstränder. De fåtaliga bergen består av slocknade vulkaner som numera är överväxta med täta djungler där allehanda sällsamma djur lever. De färggranna papegojorna samt tjattrande klätteraporna fångas in av lokalbefolkningen och säljs till högra priser då de är populära husdjur hos sjömän. Det finns gott om fisk i havet runt öarna och detta är också befolkningens huvudsakliga föda. Att bada i det turkosfärgade vattnet har dock sina risker då hajar och ibland även halkyoner jagar byten bland reven.

Närheten till havet gör att temperaturen inte varierar så mycket med året, värmen hålls på en ständigt varm och behaglig nivå, tack vare de vindar som ständigt blåser in mot öarna. Det drar några gånger i månaden in mindre regnstormar över öarna men dessa varar sällan mer än någon dag.



Historia

Om Kryddöarnas förhistoria är väldigt lite känt, då skriftspråk länge saknats. Ursprungsbefolkningen är alla darkener, men när och varför de anlände till öarna är det nästan ingen som vet. Klart är i alla fall att deras språk, uni, har vissa likheter med forianskan, men anledningen till detta tros vara den forianska missionen. Så mycket vet man dock, tack vare foriansk historieskrivning, att forianerna inte var först på öarna.

Efter den första kontakten med cirefalierna år 2666 e.D. så kom öarna att benämnas just Kryddöarna av de cirefaliska handelsmännen. Kontakten med cirefalierna har även gjort att alla handelshusen skriver med falisk skrift, mot den tidigare forianska. Det är mest under de senaste hundra åren som Kryddöarna utvecklats mot den handelsknytpunkt som det är idag. År 2707 e.D. avsattes konungen och handelsmännen tog adelns gamla plats. Den nya handelsinriktningen ledde till en stor inflyttning av pyaralver och cirefalier; båda konkurrerar hårt om makten över Kryddöarnas handel.

Städer

Unolalai: Den största staden på öarna sjuder av liv och rörelse dag som natt. Urbefolkningen har på senare tid trängts undan och nya stadskvarter har växt fram där det uppförts cirefaliska, mûhadinska och forianska byggnader. Arkitekturen är därför väldigt varierande och man vet genast vilka som bor i respektive stadsdel. Marknadsområdet är väldigt stort och man kan hitta de mesta från slavar, droger och aunuriska vapen till underbara tyger och konstverk. Trots den stora blandningen etniska grupper är Unolalai en relativt lugn stad förutom i hamnområdet där det ofta är bråk på bordeller och tavernor. Det bor omkring 12.000 invånare i staden.

Religion

Kryddöarnas två gudomar är guden Voh och gudinnan Via, vilka ses som allas fader och moder. De båda finns alltid som en hjälpande hand för människorna. Andra synsätt som behandlar gudomarna är mer åt det romantiska eller erotiska hållet. För de troende männen så är det Via som ligger bakom alla kärleksmöten, för kvinnorna gäller förstås detsamma fast med Voh. En mycket stor del av konsten på öarna är just sexuellt och religiöst laddade bilder. Voh- och Via-dyrkan må vara den vanligaste religionen men är långt ifrån den enda. Mer eller mindre alla gudar är tillåtna att dyrka men det är få religioner som fått riktigt fäste. Det finns dock mindre grupperingar med Daak, Cirza samt Imaytroende på öarna. Det ryktas även att det finns primitiva schamaner av urbefolkningen som på landsbygden offrar till dödsguden Dibuk samt skapar zombier av deras fiender.

Samhälle

Det senast halvseklet har de fyra handelshusen Mianai, Tanhi, Natah och Hahna dominerat Kryddöarnas handel och därigenom även makten. Varje handelshus finns representerat i Unolalais råd, där röstlängden fastställs på nytt vartannat år grundad på vilken ekonomisk omsättning respektive råd har. De konkurrerande handelshusen är därför mycket noga med att upptäcka eventuellt fusk i bokföringen.

Mianai har på senare tid försökt betala de dhurkoorska piraterna så att dessa endast skall attackera de andra handelshusens skepp, så att Mianai på så sätt skall erövra de andras marknader. Tanhi ställer sig splittrade till Mianais planer. Med ena handen försöker man bilda en pakt med de svagare två mot Mianai, men med andra handen genomförs planer på att delta i Mianais relation med dhurkoorerna. Hur det hela kommer att sluta är en minst sagt öppen fråga.

Cirefalierna gör sitt bästa för att få ett av sina handelshus i rådet men då lagen än så länge förbjuder utländska handelshus att deltaga så köper de istället sitt inflytande med mutor och hot. Trots deras inblandning så är Kryddöarna en relativt fredlig plats där det är ovanligt med våldsdåd. Så fort man lämnar öarnas farvatten måste man dock vara försiktig då pirater från Dhurkoor gärna lägger händerna på en värdefull last från Kryddöarna.

I analogi med religionen är hela tänkandet uppbyggt kring balansen mellan manligt och kvinnligt. Könen ses teoretiskt sett som likvärdiga, men inte för den skull som likadana. Praktiskt sett så styr männen den största delen av handeln, och har därigenom störst makt.

Handel

Handel är Kryddöarnas huvudnäring då de exporterar kryddor och tobak till hela Mundana. Likaså fungerar öarna som en knutpunkt för handelsmän från hela västra Mundana. Från Mio-Enara importeras boskap och tobak, från Menon-Aun järn, slavar och vapen, från cirefalierna spannmål, tyger och värdeföremål. Även Mûhad och Forion är viktiga handelspartners och många kaptener från hela Mundana har minst en gång i sitt liv besökt Kryddöarna. Likaså har många slagit sig ned där i sin ålderdom då klimatet är bra för deras värkande leder samtidigt som spriten samt kvinnfolket är billigt. Det finns ett ordspråk i söderhavet som lyder: ”Om man saknar något så behöver man inte resa längre än till Kryddöarna”.

Intressanta platser

Vulkansjön: I en av de slocknade vulkanerna har det bildats en sjö och invid denna har det växt upp en mindre by. Byborna är alla troende till den forianska guden Imay och lever ett fridfullt liv i samförstånd med naturen. De byter till sig förnödenheter och nödvändig utrustning från staden Unolalai som ligger två dagsmarscher bort. De troende brukar när de vandrar till staden även predika för folket och försöka vinna över dem till sin tro.

Alvhamnen: På en av de mindre öarna inte långt ifrån huvudön ligger en by djupt inne i en lagun. Det är endast möjligt att ta sig till byn med skepp via högvatten. Det som särskiljer byn är att de som lever där är pyaralver. De odlar örter och kryddor på stora plantager vid lagunen. Det mesta av arbetet utförs dock av mänskliga slavar (främst darkener) medan alverna anstränger sig så lite som möjligt. Varje månad seglar de med skepp till Unolalai för att handla till sig förnödenheter. Bosättningen leds av en mystisk alvkvinna som döljer sin identitet bakom en mörk slöja för alla utom sina närmaste.

Pyaralverna

Det finns en stor ansamling pyaralver på Kryddöarna där de flesta försörjer sig som sjömän. Ofta så är det pyaralverna som sköter handeln med sina rasfränder i Forion. Det är inte ovanligt med skepp vars besättning består uteslutande av pyaralver. Många av dessa skepp är krigsfartyg som låter sig hyras av handelsmän till skydd mot pirater. Det mest kända av dessa skepp är Slaghöken, vilket är en väldig tremastad karack som för närvarande är i tjänst hos handelshuset Hahna. Förutom att Slaghöken fungerar som ett krigsfartyg som skyddar Hahnas handelsfartyg så bedriver fartyget sin egen handel. I strid är Slaghökens besättning mycket fruktade då deras bågskyttar nedgör fiendens manskap på långt håll.

Fakta om Kryddöarna

Statsskick: Plutokrati.

Statsöverhuvud: De fyra handelshusledarna för Mianai, Tanhi, Natah och Hahna.

Rättsväsende: Det handelshus som har mest med brottet att göra dömer enligt egna stadgar.

Areal: 8.100 km².

Invånarantal: Omkring 50.000.

Befolkningstäthet: 6,2 invånare per km².

Befolkning: Darkener (42%), Pyaralver (21%), Zhaner (20%), Cirefalier (8%), Sabrier (5%), Övriga (4%).

Språk: Uni, Faliska.

Huvudstad: Unolalai, 12.000 invånare.

Huvudnäring: Handel.

Handelsvägar: Sjövägen till Mio/Enara, Forion, Tedon, Gordrion, Eumo och Mûhad.

Import (i stort): Slavar, brännvin, samt det mesta som genererar vinst.

Export (i stort): Järnmalm, dyrare träslag, samt det mesta som genererar vinst.

Militära resurser: Varje enskilt handelshus har sina egna soldater samt krigsfartyg för att skydda sin flotta. I huvudstaden finns det dock en oberoende stadsvakt på tvåhundra personer som även fungerar som soldater.

Religion: Voh/Via (61%), Cirza (8%), Daak (7%), Imay (5%).

Vänner: De flesta.

Fiender: Dhurkoor.

Myntfot: De flesta mynt accepteras.

DHURKOOR

De flesta sjöfarare har ett tvetydigt förhållande till Dhurkoor. Å ena sidan så utgör piraterna från staden ett ständigt hot mot alla fartyg, men å andra sidan så kan en skrupelfri handelsresande göra ordentliga vinster på att köpa billigt stöldgods från sjörövarna. Frågan är dock vilken inställning till sin heder man har.

Geografi

Dhurkoor är beläget en bit upp längs i floden Dhur, bakom nästintill ogenomträngliga passager, beryktade för sin rikhet på såväl krokodiler som pirayor. Staden, som fungerar som ett tillhåll för nästan hela Söderhavets sjörövare, vilka har kunnat hålla sig skyddad från omvärlden tack vare områdets svåråtkomlighet. Ett fåtal gånger har cirefaliska fartyg försökt invadera staden men det har alltid slutat med grava misslyckanden.

Historia

Staden grundades utav pirater i början av 2800-talet. Piraterna ockuperade de små byarna runt floden och förslavade folket för att använda platsen som ett gömställe och en frihamn. Hamnens rykte växte vilket ledde till att fler och fler skumma element sökte sig dit. Den fruktade piraten Hubu tog snabbt kontroll över handeln och piratverksamhet och lade allt under sitt beskydd. År 2901 dog Hubus sonsons son och hans båda tvillingsöner Maha och Grian var intresserade av pirathusets makt. Sedan dess har makten varit splittrad i två delar, det är nu tvillingarnas respektive söner som kontrollerar staden.

Samhälle

Maktfördelningen i Dhurkoor är en smula invecklad. Stadsrådet styrs av de båda pirathusen Maha och Grian tillsammans med hantverksmästarna. Husen får bedriva handel i obegränsad omfattning; prostitution, slavhandel, narkotika och ocker är alla tillåta företeelser. Stöld däremot, är strikt förbjudet (så länge som det inte sker utanför Dhurkoor, vilket i sanningens namn förekommer i allra största grad).

Dhurkoor har tvärt om vad man kan tro stadsvakter. Dessa består dock av pirater från pirathusen Maha och Grian. Dessa skall hålla ordning på vad som sker i staden och se till att inte andra pirathus etablerar sig där. Det är fullt tillåtet av andra pirathus att bedriva handel i Dhurkoor så länge de följer stadens regler. De får dock inte ha en permanent tillvaro i staden såsom handelshus eller bordeller.

Maha och Grian har ett speciellt förhållande till varandra. Å ena sidan så har de samma synsätt på hur lagen ska vara utformad, men å andra sidan så delar de inte samma åsikt om vem som skall vinna mest på lagens utformning. Trots ett flertal oroligheter mellan pirathusen så har de lyckats sammarbeta och dela på makten. Det finns dock många fraktioner som vill se Maha och Grian kämpa mot varandra då detta kan rubba deras maktbalans och öppna stadens marknad för andra aktörer.

Befolkningen i Dhurkoor är mycket mångfacetterad och de darkenska urinvånarna finns endast i ett litet antal. Sabrier, cirefalier och tiraker dominerar befolkningen tillsammans med personer från Mundanas alla hörn. Mångfalden av folk i området har gjort att ett flertal gudar tillbes; det är inte ovanligt att Imay tillbes jämte Mare.

Dhurkoors krigsmakt är främst inriktad på stadsvakten vilket är lika med de pirater som lyder under Maha och Grian. Men i stort sett är det var man (eller besättning) för en själv. Stadsvakten fungerar främst som skydd för staden, och för att skydda pirathusens verksamhet från andra piraters verksamheter.

Piraterna genomför oftast strandhugg och kapningar vid Kryddöarna, då det är en perfekt knytpunkt där mycket varor passerar. Näst efter det är de forianska hamnarna Denvi och Alay omtyckta resmål för sjörövarna, vilket gjort att Forion försökt stoppa piraterna, dock utan framgång. De ärligt erövrade varorna säljs antingen på Kryddöarna eller hemma i Dhurkoor.

Fakta om Dhurkoor

Statsskick: Rådsstyre kontrollerat av handelshus.

Statsöverhuvud: Borgmästare Ahid, samt de två handelshusledarna Dihan Maha och Kotu Grian.

Rättsväsende: Rådets domstol tillsammans med stadsvakten skapar ordning.

Areal: 2 km².

Invånarantal: 4.700 invånare.

Befolkningstäthet: 2.350 invånare per km².

Befolkning: Darkener 20%, Tiraker 13%, Cirefalier 14%, Sabrier 11%, Zhaner 11%, Övriga 31%.

Språk: Foriansk dialekt.

Huvudstad: Dhurkoor, 4.700 invånare

Huvudnäring: Handel, piratverksamhet, fiske.

Handelsvägar: Sjövägen till Kryddöarna och Forion.

Import (i stort): Livsmedel, slavar, brännvin, samt det mesta som genererar vinst.

Export (i stort): Järnmalm, timmer, samt det mesta som genererar vinst.

Militära resurser: Omkring 200 stadsvakter, 23 skepp.

Religion: Imay 20%, Mare 35%, Mahktah 39%, Cirza 15%, Mhîm 9%, samt ett flertal lokala gudomar.

Vänner: Visst ekonomiskt utbyte med cirefalierna.

Fiender: Kryddöarna, Forion.

Myntfot: De flesta mynt accepteras.

KAPITEL FEM

STORMARNAS HAV



Den stickande röken från de brinnande byggnaderna gjorde luften svår att andas. Runtomkring hördes ljuden av strid, skrik och vrål. Bazirktiraken Ragog rusade genom röken med sin klinga redo. Strandhugget hade varit lyckat. En mindre sabriskt bosättning där de flesta var missionärer och jordbrukare. De gjorde dock tappert motstånd med sina enkla redskap vilket fick Ragog att imponeras över deras mod. Dessutom blev det hela mycket roligare så – att jaga flyende bosättare var endast enerverande.

En ung kvinna med sot i ansiktet, det blonda håret i oreda och tårar strömmande utefter kinderna rusade skrikande mot Ragog med en grep i sina händer. Med lätthet undvek han anfallet och avskilde hennes huvud från kroppen med ett kraftfullt hugg. Något hårt träffade hans ena axelskydd och han snurrade runt. En äldre man med en kratta hade sprungit upp bakom honom och gjort ett klumpigt anfall. Ragog stirrade på krattan i hans händer och ett leende spred sig på hans läppar. Det här var bara för lätt.

Första hugget slog sönder krattan. Andra hugget gav mannen ett djupt sår i låret så att han föll på knä. Därefter en välriktad spark i bröstkorgen så han kastades på rygg och slutligen rände Ragog sin klinga genom mannens hals. Ragog höjde sina armar mot skyn och vrålade i triumf. Detta var en bra dag.

SINADERA

Den väldiga klippön Sinadera reser sig ur havet strax öster om stora arkipelagen. Den är tillhåll för en stor samling bazirktiraker som försörjer sig delvis på handel men först och främst på plundring och sjöröveri. Strandhugg är inte ovanliga på närliggande öar och urbefolkningen i arkipelagen har liksom sabrierna och cirefalierna lärt sig frukta de brutala tirakerna.

Geografi

Sinadera är sparsamt skogsbeklädd då större delen av ön utgörs av berg och klippor. De ogynnsamma förhållandena för odling av spannmål gör att tirakerna är beroende av antingen handel eller plundringståg för att kunna förse hela sin befolkning med mat. Fisk från havet och de mindre älvarna utgör huvudfödan. Alla större landlavande djur har sedan länge blivit utrotade i jakten på föda. De fyra öarna Niro, Pelan, Regon och Togon som ligger norr och öster om Sinadera är också de under tirakisk kontroll och har samma ogästvänliga terräng.

Historia

Ursprungligen levde stammar av arkipelagens urbefolkning på dessa öar men stammarna blev under bara några år totalt utrotade när en stor trupp bazirktiraker landsteg och förkunnade att öarna nu var deras. Sedan dess har tirakerna haft makten på Sinadera och de omkringliggande öarna. Deras dominans över området har hållit i sig i mer än tvåhundra år. Tirakerna var från början del i ett handelshus som blev drivna från Takalorr under ett av stamkrigen och många av dessa känner en rivalitet gentemot tirakerna på Takalorr och har inga höga tankar om dem.

Städer

Det finns inga egentliga städer på Sinadera. I vikar och efter mindre floder vilar mindre bosättningar på strandkanterna och även djupare in i skogarna vid bergens rötter kan man finna mindre byar. De tre största bosättningarna är Sinadera, Larrmok och Nirram. Dessa bosättningar har strax under femhundra invånare och har alla väl skyddade hamnar där fartygen ligger förtöjda. Sinadera är den största bosättningen och det är också här som alla större beslut fattas och de mäktigaste tirakerna håller till. Det är även till Sinadera som fåtaliga modiga handelsmän eller pirater söker sig då de vill sälja sina varor (främst livsmedel och andra förnödenheter).

Religioner

Dyrkan av den mörka gudinnan Mahktah är den enda religionen på Sinadera och schamanerna som förkunnar hennes bud står mycket högt i status. Sinaderas tiraker är betydligt mer fanatiska i sin tro till Mahktah än de på Takalorr. De har vanligen ett flertal religiösa fester i månaden och särskilt då piratflottan lämnar hamnen och när de återvänder. I dyrkan förekommer bland annat rituella offer av boskap som sedan förtärs under festliga måltider.



Samhälle

På Sinadera fattas alla beslut av ett råd som består av de inflytelserikaste ledarna från de tre största stammarna samt de tre mäktigaste schamanerna. Ledaren för rådet är den kvinnliga tiraken Zûtha som hållit ordning på Sinadera i mer än åtta år. Självklart finns det ett flertal mindre byar som inte följer rådets beslut och agerar på egen hand men dessa riskerar då att dra på sig rådets ogillande vilket vanligen leder till stamkrig.

Krigsmakt

På Sinadera finns det ingen egentligen samlad krigsmakt men de flesta tiraker kan hantera sina vapen väl och går samman för att försvara sig gentemot angripare. Flottan är mycket stor och tirakerna känner mycket väl till farvattnen runt öarna. Dessutom finns det ett flertal primitiva försvarsverk byggda runt de större bosättningarna vilket gör dem mycket svåra att erövra utan stora förluster.

Handel

Sinadera importerar till största del livsmedel och exporterar till största del slavar och stöldgods. Få utländska skepp tar sig till Sinadera då risken för överfall är mycket stor. Istället beger sig piraterna till mer skumma hamnar, exempelvis Katharsis i Soldarn eller Tiban i Takalorr för att göra affärer. Det händer dock att de handlar med cirefaliska skepp som de möter ute på havet då dessa betalar bra för billiga slavar och stöldgods.

De tre stammarna

Det finns tre större stammar på Sinadera. Dessa har haft ett flertal blodiga konflikter mellan varandra men har på senaste tid blivit mer enade. Under plundringståget så slår de vanligen ihop sina styrkor för att kunna angripa större mål som ger mer avkastning.

Panthakk: De djuriska. En stam som lever uppe vid bergens rötter. Skeppen ros upp för Khizfloden till en skyddad vik i en korvsjö där även bosättningen Nirram ligger. Under regnperioder då floden är mycket strid så är det mycket tungt att ro upp skeppen och det har hänt att de tvingats lägga till närmare utloppet. Panthakkstammen är känd för sina galna bärsärkar och för sin kannibalism. De tvekar inte att äta en fallen motståndare rå, inte ens om det är en tirak. Deras rustningar består till största del av benpansar av olika slag men även bokklath är vanligt. De flesta andra tiraker på ön fruktar Pannthakkstammen men de är samtidigt respekterade då de är stora krigare.

Raukorr: Blodsstammen. Den största och mäktigaste stammen på ön som leds av trokkan Zûtha. Deras största fäste är bosättningen Sinadera som ligger i en skyddad vik. Det som gör Blodsstammen så mäktig är deras ulvryttare som är av stort antal och väl utrustade. När de beger sig ut över havet tar de med ulvarna på skeppen. Blodsstammen använder till största del vapen och rustningar som erövrats genom plundringståg, helst av allt skall man ha nedlagt motståndaren som bär vapnet själv.

Makhaugarrtha: Den svarta solen. Stor stam som har den starkast flotta på Sinadera. Deras främsta bosättning är Larmokk som ligger en bit upp i Sinaderas skogstätaste område. Deras bostäder är till största del byggda i träden och tirakerna använder sig vanligen av avståndsvapen vilket gör att deras bosättning är mycket lättförsvarad. Stammen har ingen binderakk utan styrs av en schaman. Makhaugarrtha agerar ofta på egen hand och bryter ofta mot rådets beslut.

Intressanta platser

Regon: Den vindpinade ön regon väster om Sinadera består till största del av klippor, snår och mindre gölar. Det finns gott om farliga djur och giftiga växter. De flesta tiraker undviker den och endast en mindre bosättning finns på dess östra sida. Mitt på ön finns det en saltvattensjö som leder ut till havet via undervattensgrottor. I sjön lever halkyoner, farliga vatten-varelser som även kan ringla sig över land. Tirakerna har även siktat coomaror i området och undviker därför platsen. De som smugit sig fram till sjön berättar att det tycks resa sig en stor staty från sjöns botten som nästan når upp till ytan. Det glittrar runt statyns fötter som av guld eller silver men halkyonerna rör sig runt statyn likt svarta skuggor och tycks ständigt vara på vakt.

Gruvbesten: På Sinadera lever en väldig gruvbest i bergs-området. Tirakerna har flera gånger försökt dräpa varelsen men alltid misslyckats. Istället har många tirakkrigare slutat som måltid och därför har besten till största del lämnats ifred. Några mindre stammar har dock gruvbestens gamla tunnlar som tillhåll.

Fakta om Sinadera

Stadsskick: Stamsamhälle.

Stadsöverhuvud: Zûtha av Raukorr.

Rättsväsende: 'Den starkes rätt'.

Areal: 62.000 km².

Invånarantal: Omkring 12.000.

Befolkningstäthet: 0,2 invånare per km²

Befolkning: Bazirktiraker (99%), Övriga (1%).

Språk: Sakhra.

Huvudstad: Bosättningen Sinadera ca 500 invånare.

Huvudnäring: Fiske, piratverksamhet och plundring.

Handelsvägar: Inga egentliga. Pirater säljer dock sina varor i bland annat Tiban.

Import (i stort): Alla typer av livsmedel.

Export (i stort): Slavar, läderarbeten och stöldgods.

Militära resurser: Ungefär 6.000 tirakkrigare.

Religion: Mahktahadyrkan.

Vänner: Inga egentliga vänner men arkipelagens flotta vill alliera sig med tirakerna gentemot den yttre fienden.

Fiender: Stora arkipelagen, Cirefaliska samväldet samt Consaber.

Myntfot: 1 kulg = 160 trugg, 1 drock = 6 trugg (en trugg har samma värde som en jargisk denar).

LUBEROS

Den väldiga ön Luberos är en vildvuxen ödemark som bär på spåren av en fallen civilisation och ebhronitiska kolonisatörers närvaro. Det som återstår av städerna är blott ruiner. Djurlivet på ön är nästan utrotat och de djur som finns kvar är mycket aggressiva. På Luberos finns en styggelse som tillintetgjort en hel civilisation och alltjämt vilar och väntar i vildmarken.

Geografi

Luberos är en väldig ö till största del täckt av urskog men med berg i de sydvästra delarna. Mäktiga floder avdelar riket, så pass breda att det ibland är svårt att se till andra sidan. Vid dessa floder breder gigantiska träskmarker ut sig. Luberos har väldigt ont om djurliv förutom i träskområdet där det existerar i ett mindre antal träsklevande varelser. Naturresurser finns det gott om. Bergen är rika på järnmalm och guldet som finns i floderna vittnar om att bergen även innehåller stora guldådrar. Det land som lyckas tämja Luberos har stora ekonomiska vinster att hämta. Vid norra Luberos stränder finns väldiga statyer uppställda. De föreställer en ihopkrupen människa med fågelhuvud och tycks finnas efter hela den norra kusten med några hundra meters mellanrum. Att hugga ut dessa statyer och ställa ut dem talar för att Luberos befolkning var skickliga arkitekter och hantverkare.

Historia

På Luberos levde en gång ett stolt folk, men deras namn är dock sedan länge glömt och endast ruiner finns kvar av deras väldiga städer. Vad som fortfarande går att spåra i skrifter är hur ebhronitiska trupper tog sig till Luberos för att upprätta kolonier. Till en början var kontakten med Luberos folk fredlig men då ebhroniterna började ta för sig allt för girigt av rikets resurser slog folket ifrån. Ebhroniterna ockuperade då deras städer med sin överlägsna militärmakt, brände deras åkrar och tvingade folket att fly in i träskmarkerna och upp i bergen. Folket var dock lika skickliga kämpar och goda smeder som de var arkitekter och tänkare. Deras klingor bet genom ebhroniternas rustningar och sakta men säkert drev de bort trupperna från ön efter mer än tusen år av ockupation. I slutet då ebhroniterna insåg att de skulle förlora Luberos så beslutade ockupanternas ledare att Luberos skulle straffas. En samling magiker genomförde en ritual som åkallade en väldig demonfurste till ön, han lockades med hjälp av hundratals besjälade offer bestående av urbefolkningn och när han manifesterades förmörkades himlavalvet. De ebhronitiska magikerna fängslade demonfursten med kraftfulla besvärjelser och gav demonen order om att släcka allt liv på Luberos. Därefter lämnade ebhroniterna Luberos åt dess öde.

Den väldiga demoniska varelsen började sitt skövlingståg och runt honom svärmade hans demoniska tjänare. Under årtionden höll folket på Luberos stånd mot den fasansfulla motståndaren men kampen släckte slutligen deras liv då de dödade demonerna ständigt tycktes återuppstå. När de besjälade varelserna var slukade och det inte fanns någon mer föda började demonerna vittra samman. De slukade kraften från naturandarna och de lägre djuren, allt för att hålla sig vid liv. Allt detta passade väl samman med de ebhronitska magikernas planer, då Luberos enligt dem var öppen för ny kolonisation när demonerna väl tillintetgjorts. Något som de ebhronitiska magikerna dock inte väntat sig var att det på ön fanns ett högmagiskt område som försedde demonerna med den kraft de behövde för att hålla sig vid liv och förhindrade dem från att vittra samman. Demonfursten vilar nu i detta område i väntan på att utföra sin enda order, 'dräpa allt besjälat på Luberos'.

Demonerna

Demonerna består av en svärm kaosdemoner som omger sin demonfurste – en väldig varelse olikt något annat som existerar på Mundana. Deras begränsning är att de av besvärjelsen är bundna till att hålla sig på Luberos. Dessutom tar de skada av salt, att lämna ön sjövägen är således nästintill omöjligt. Demonerna är aggressiva och ointelligenta och det är inget större problem att överlista dem. Deras styrka och antal gör dem dock till en livsfarlig motståndare. Dessutom tycks mindre demoner som har blivit dödade återfödas ur den stora demonfursten för att växa till sig och härja vidare. De är knutna till landet och känner snart om det finns liv på ön och beger sig skrikande mot varelserna för att sluka deras själar.

Utforskning

Att ta sig till Luberos är svårt och även om nästan inga känner till orsaken av den fasa som hemsöker ön så är det välkänt bland lärda och sjömän att de som går iland på Luberos sällan kommer därifrån. Så sent som 2872 e.D. tillintetgjordes de största delarna av en stor sabrisk expedition som undersökte ön och gjorde försök att kolonisera den. De som undkom berättar om bestialiska varelser med isande skrik som ekade mellan urskogens stammar och städernas ruiner. Därefter var de över dem och slaktade allt och alla. De överlevande lyckades dock föra med sig värdefulla föremål och religiösa artefakter. De som är modiga nog att ta sig till Luberos och är försiktiga kan göra stora vinster genom att plundra de väldiga ruinstäderna. Bland sjömännen sägs det att andarna från Luberos forna folk alltjämt vandrar i ruinerna och sjunger klagosånger ut över havet. Om man lyssnar till dessa sånger och seglar mot dem så leds man in på rev och går en säker död till mötes. Själarna vill nämligen ha sällskap i döden. Om detta endast är en sjöfararskröna eller har någon faktisk sanning vet man inte.

Fakta om Luberos

Areal: 144.000 km².

Resurser: Stora naturresurser i form av mäktiga skogar, järnrika berg och rikligt med ädelmetaller.

Känd för: Den fallna civilisationen, statyerna vid de nordliga stränderna, fasan som hemsöker ön.

LALASTA

I STORMARNAS HAV NÄRA ön Luberos ligger Lalasta. Det är en ö som tidigare var ockuperad av Ebhron och fortfarande är svuren till dem på grund av ett ogynnsamt fredsfördrag. Folket på ön har länge varit isolerat och lidit av svält och stridigheter men nu har ebhroniternas grepp om dem börjat lösas upp och en ny värld har öppnat sig för Lalastas invånare.

Geografi

Lalasta är en ö vars västra och norra delar till största del är täckt av steniga hedar, gölar och mindre snårskog. Först när man närmar sig öns mitt blir terrängen mer kuperad och skogen tätare. På öns centrala delar reser sig Sasrabergen, en brant bergskedja med dånande vattenfall och ständigt snötäckta toppar. Astarabukten är ett långgrunt område där en stor del av fisket sker och det finns gott om små fiskebyar runt hela bukten där Sasrafloden rinner ut. Lalastas huvudstad, Astara, ligger alldeles invid flodens utlopp. På öns sydöstra delar breder en stor djungel och träskmark ut sig. Runt Lalastas kust finns det ett flertal farliga rev, dessutom har ön gott om svåråtkomliga vikar och fjordar.

Det finns rester av väldiga silvergruvor vid roten av Sasrabergen. Dessa är dock alla förfallna och öde då silverådrorna sedan länge tömts och den värdefulla metallen fraktats till Ebhron. I bergen ovanför staden Astara finns ett stort munkkloster som byggdes alldeles innan inbördeskriget. Hit söker sig manliga lalaster som vill tjäna Daak. Inte långt ifrån ligger även Drakgrottan; en mytomspunnen plats där lalasternas forna gud sägs ha levt. Det löper en vandringsled upp till den och många lärda har begivit sig hit för att studera den övergivna drakboningen.

Klimatet på Lalasta är varmt fuktigt året om och på vintern regnar det en stor de av tiden.

Historia

Det finns inte mycket känt om Lalastas tidiga historia. Alla texter från den tiden har blivit förstörda eller omhändertagna av Ebhrons Kabalaorden. Det är dock känt att folket levde uppdelade i ätter och att de alla dyrkade den stora draken som levde i Sasraberget. Ebhronitiska invaderare anlände till Lalasta år 140 e.D. och förkunnade att Lalasta numera tillhörde Ebhron. Ett våldsamt krig bröt ut men lalasternas krigare var för få och ebhroniternas klingor för vassa. När så Den stora draken dräptes och hans eld slocknade tappade folket all sin krigsmoral och blev snabbt slavar under Ebhron. Även om ett flertal uppror skedde blev de snabbt nedslagna och folket sattes att arbeta i silvergruvorna.

För att folket skulle kuvas så förbjöds deras språk, draktemplen raserades och de var förbjudna att dyrka någon gud. De lärde sig istället ebhronitska och fick höra om Kabalaorderns överhöghet.

Efter mer än 1.500 års exploatering så var Lalastas silvergruvor helt tömda. Då Ebhron inte såg sig ha någon användning av ön satte de ett marionettråd bestående av ledarna för öns största ätter som ledare över riket. De tvingade dem år 1789 e.D. att undertecknades ett fördrag som innebar att i utbyte mot att Ebhrons trupper skulle lämna ön skulle lalasterna svära sig att följa fördragets punkter. Fördraget, som gäller än idag, innebär

Lalaster

Lalaster är ett folkslag som påminner mycket om den traditionella vanaren men de är något mörkare i hyn, förutom de som kommer från södra Lalasta, där de är karakteristiskt blekare. Detta tros bero på att de bor i träskmarkerna under de väldiga trädkronorna och sällan skådar solens ljus. Lalasterna är något mindre och smidigare än den vanliga vanaren och drabbas sällan av övervikt. Håret är nästan uteslutande svart, ofta med en blåaktig ton, men det förekommer att kvinnor och män väljer att bleka håret vitt med hjälp av giftiga dekokter då detta ses som exotiskt. Likaså avlägsnar de vanligen all kroppsbehåring, utom håret på huvudet, vilket är en tradition som sträcker sig tillbaka till tiden då draktron var dominerande. De som är öppet draktroende ser till att hålla hela kroppen hårlös. Folket bär vanligen luftiga kläder som ofta är väldigt färggranna då det finns gott om exotiska örter på ön som är lämpliga att använda då man färgar tyger. En man skall gärna visa upp sin fru, eller sina fruar, eftersom det är hög status på detta. Således är det inte ovanligt att de lalastiska kvinnorna är mycket lättklädda. Om man har en mycket nära vän är det heller inte fel att bjuda ut sin fru eller dotter till honom.



bland annat att Kabalaordern har rätt att ha sin närvaro på ön samt att lalasterna aldrig får bygga havsgående fartyg och bruka magi. Dessutom ger alla provocerande handlingar gentemot Ebhron dem rätt att gå in med trupper i landet. Även om detta knappast är troligt så efterlevs dock fördraget alltjämt nästan tusen år efter att det skrevs. Inte långt efter fördraget undertecknades anlände sabriska Daakmunkar till Lalasta och började sprida den ende gudens ord. Folket som upplevt mycket lidande och förtryck hängav sig nästan samtliga till tron.

De senaste hundra åren har Lalasta plågats av ett långdraget inbördeskrig som gällt det bördiga landområdet invid Sasrafloden. År 2965 e.D. avgjordes kriget i ett bakhåll som tillintetgjorde den ena sidans ledare. De män som hade gett dem sitt stöd och kämpat för dem blev alla landsförvisade eller avrättade. Ett avtal har slutits mellan de mäktigaste ätterna på den vinnande sidan och en någorlunda rättvis uppdelning av jorden har skett. Tiden då kriget varade var fylld av blodiga dåd, lönnmord och grymheter. Bland männen på ön som överlevt kriget så är det många som fastnat i alkohol och droger för att glömma krigets fasansfulla scener som hemsöker deras minnen.

Då många män har dött i kriget, eller blivit landsförvisade, har rådet nu återinstiftat månggifte (Daakkyrkan protesterade men blev nedröstade). Månggiftet har egentligen alltid funnits men tidigare var vissa kvinnor konkubiner medan endast en räknades som hustru. Detta för att folket skulle följa Daaks bud om monogami. Som det ser ut nu så är det ungefär tre gånger så mycket kvinnor som män på Lalasta.

Städer

Det finns endast en större stad på Lalasta och det är Astara. Trots att det bor mycket människor på ön, i förhållande till dess storlek, så lever de utspridda för att klara sig på vad jorden har att ge. I de södra delarna där djungeln är tät och stora träskmaker breder ut sig är byarna placerade ute i träsket. Vanligen på mindre holmar eller på hus som står på pålar i vattnet. På övriga landsbygden är de flesta husen timrade. Nära bergen är de dock ofta i sten som tagits från de övergivna silvergruvorna. Det finns kriminella element som valt att ha sina boningar i de övergivna gruvorna.

Astara: En stad vid Sasraflodens utlopp. Några större stenbyggnader finns kvar sedan den ebhronitiska invasionen men de flesta har använts som byggnadsmaterial. Bland de kvarvarande byggnaderna märks bland annat ett mindre citadell där de utsända från Kabalaordern vistas samt ett större stentempel där rådet har sitt huvudsäte. Utanför staden finns dessutom ett högt utkikstorn av sten, det står dock övergivet och är en hemvist åt korpar allena. Staden har endast en mindre hamn men då Astara inte kan erbjuda så mycket i handelsvaror är den sällan besökt. Dessutom är tidvattenskillnaderna så stora att djupgående skepp inte kan ta sig in i den grunda bukten förutom vid vissa klockslag. En hög träpalissad av tjocka vässade stockar omger Astara och husen på insidan ligger tätt invid varandra och är vanligen två eller tre våningar där den understa består av sten och de övre är timrade. Då handeln har ökat så sakteliga har ett flertal mindre värdshus samt bordeller blommat upp i staden och pirater har på senare tid börjat söka sig hit där lagen inte tar någon större hänsyn till vilka besökarna är. Staden har omkring 3.500 invånare.

Språk

Språket som talas är ebhronitiska, men även sabriska blir allt vanligare och är även det religiösa språket. Lalasterna har lyckats bevara sin namnkultur vilket är något av det enda kvarvarande från ursprungsspråket. Den lalasitiska dialekten är dock lätt att känna igen då ”s” vanligen blir utdragna och språket nästan viskas fram. Namnen återföljs alltid av ättenamnet och om man inte vill kännas vid sin ätt så tar man ett epitet, exempelvis 'svärdsman'.

Mansnamn: Asael, Felassi, Hesael, Jesalos, Masomo, Osirias, Salumandas, Sansandro, Selsandos, Sesos, Suul, Vesiso.

Kvinnonamn: Ghisesa, Kesasiloa, Khasiso, Kia, Kisa, Ksefsa, Pesa, Qesua, Ressa, Rusela, Xesimsa.

Samhälle

Lalasta styrs av ett råd där de fem mäktigaste ätterna (innan kriget var det tolv ätter, men de övriga har blivit utplånade eller förvisade) för sin talan. Kabalaordern finns även med som rådgivare samt en primod från Daakkyrkan. Fortfarande förekommer dock tvister och lönnmord, men långtifrån i samma skala som under inbördeskriget.

Bland lalasterna är synen på kvinnan mycket låg. Hon ses mer som ett objekt än en individ och långt ifrån jämnbördig mannen. Det är vanligt att skänka sina döttrar som hustrur till sina vänner eller de som man är skyldig en tjänst. Männen har



likaså inga skyldigheter att vara trogen sin hustru medan hon däremot riskerar sitt liv genom att vara otrogen mot sin man. Utomlands har de lalastiska kvinnorna vanligen ett rykte om sig att vara passionerade och förföriska och det är inte ovanligt att döttrar säljs som slavar av sina fäder.

Typiska karaktärsdrag

Lalaster är vanligen mycket misstänksamma mot främlingar men även gentemot varandra. Misstänksamhet kan rädda en från att gå i en fälla eller bli förgiftad, vilket inte är ett ovanligt slut för de lalastier som strävar att komma upp sig i samhällsklasserna. Likaså har de vanligen inte mycket heder medan lojaliteten till sina nära och kära samt ättelinje vanligen är hög.

Religioner

Ursprungsreligionen var en dyrkan av drakar, folket lydde under Den stora draken i berget och följde dennes bud. När Ebhron invaderade dräpte en stor trupp soldater draken och folket förvägrades sin tro. Den största guden som dyrkas nuförtiden är Daak. Den sabriska Daaktron spreds via missionärer till ön och fick snabbt starkt fäste hos folket som tidigare varit förbjudna att ha någon religion av ockupationsmakten. Kvinnorna på Lalasta tillåts dock inte dyrka någon gud eftersom de lyder direkt under sin make och han symboliserar hennes gudom. På Lalasta finns det dock fortfarande de som mer eller mindre öppet dyrkar Den stora draken och hävdar att han en dag skall återkomma. Dessa troende samlas i mindre sekter där de tar droger som sägs ge dem 'draksyn'. Med draksyn kan man skåda den verkliga världen, den som ligger bortom gudarnas skugga. De håller även sina kroppar hårlösa och dyrkar reptiler såsom ormar och ödlor för att vörda draken så mycket som möjligt.

Krigsmakt

Rådet har ingen stående armé men varje ätt har krigsförda kämpar som används till att lösa konflikter. Den enda egentliga trupp som finns på Lalasta är de 100 ebhronitiska krigare som tjänar medlemmarna i Kabalaordern. Det finns dessutom gott om hyrsvärd efter inbördeskriget.

Bärsärkar & knivmästare

Många skickliga legosoldatskompanier härstammar från Lalasta. Dessa har tagit anställning hos cirefaliska handelsmän och andra skumma individer runt om Mundana. Lalastiska legosoldater är i synnerhet kända för sina bärsärkar som innan strid tuggar i sig droger som gör att de blir nästintill okänsliga för smärta samt väldigt aggressiva. Likaså har de, som nästan alla lalastiska krigare, förgiftade vapen. Förutom bärsärkarna finns även knivmästarna, skickliga vapenmästare som kämpar med dolkar och kan slunga kastknivar med stor precision. Utomstående ser dem sällan som mer än lönnmördare men på Lalasta har de stor status. Många av dessa legosoldater är från de familjer som blev landsförvisade från Lalasta.

Handel

Under en lång tid tilläts endast skepp från Ebhron gå i hamn i Astara. Nuförtiden är alla tillåtna men då Lalasta har mycket lite att erbjuda vad det gäller handelsvaror så sker detta sällan. Cirefalierna har dock funnit det intressant då de har hyrt stora mängder legosoldater från Lalasta till sina egna personliga krig. En ökad export av oljor har också lyckats locka till sig en del handelsmän. De flesta från omgivande länder ser dock Lalasta som en mycket farlig plats att vistas på.

Tideräkning & Kalender

Sedan den sabriska Daakkyrkan infördes så används sabrisk tideräkning. Året är således 1512.

Mäktiga ätter

De fem mäktigaste ätterna på Lalasta är Sithsuul, Usalsia, Jesimeses, Hessur och Esviasa. Sithsuul är den med störst landområden och makt och det är även den ättens ledare som är statsöverhuvud på Lalasta.

Fakta om Lalasta

Statsskick: Rådsrepublik.

Statsöverhuvud: Esalsa av Sithsuul

Rättsväsende: Ätterna dömer i mindre företeelser. Det är möjligt att överklaga upp till rådet.

Areal: 25.000 km².

Invånarantal: Omkring 40.000

Befolkningstäthet: 1,6 invånare per km².

Befolkning: Lalaster 98%, övrigt 2%.

Språk: I huvudsak ebhronitiska.

Huvudstad: Astara, omkring 3.500 invånare.

Huvudnäring: Fisk av olika slag är huvudfödan, men även spannmål och rotfrukter som odlas i inlandet är en viktig del av kosten. På senaste tid har även spannmål och liknande produkter blivit en viktig importvara i riket.

Handelsvägar: Liten handel. Sjövägen till Arkipelagen.

Import (i stort): Verktyg, tyger, spannmål.

Export (i stort): Örter, olja.

Militära resurser: Varje ätt har en stående trupp soldater men detta antal varierar stort.

Religion: Daakdyrkan men även den urgamla Draktron efterföljs alltjämt.

Vänner: Inga.

Fiender: Inga.

Myntfot: På Lalasta använder man sig av det ebhronitiska myntsystemet. 1 corona (9,5 g guld) = 100 sikel (1,9 g silver) = 400 nebul (1,7 g koppar).

TERNE

Terne är en liten isolerad ögrupp söder om Rhung-Alari och väster om Ebhron. Kontakten med omvärlden är begränsad, ibland kommer sabriska eller cirefaliska handelsmän som byter spannmål mot Ternes berömda kryddor, örter och tyger. Det första intryck som öarna ger besökare är det kraftiga sken som speglas från det kristallika berget i Ternes centrum. Av denna anledning kallas Terne av de flesta sjöfarare för Solens öar.

Geografi

Terne har då det är omgivet av havet en relativt jämn temperatur över året. Öarna präglas av den frodiga växtligheten, som ger Terne dess rikedom på kryddor och örter. Centralt på huvudön Terne (som gett namn åt ögruppen) finns ett berg som reflekterar solens strålar likt en kristall.

Historia

Terne har historiska kopplingar till Ebhron, och då främst genom den senares ockupation av Lalasta under de första århundradena efter Daak. De första bosättarna på ön sägs vara ebhronitiska kolonisatörer som torde ha anlänt till Terne omkring 200 e.D. När Ebhron drog sig tillbaka från Lalasta lämnades Terne ensamt och läts utvecklas på sitt sätt.

Under självständighetens första år formades riket under ledaren Radhar till en strukturerad monarki. Efter många generationer kom Radhar att identifieras som 'son av sol' och dyrkades som Ternes frälsare från österlänningarna. Han sades ha förevigat sig själv som solens styrka i det legendomsusade Kristallberget.

En grupp av människor kom att styra landet efter monarkins fall, då de påstod sig kunna tolka solens budskap genom den röst som Radhar förmedlade från Kristallberget. Dessa kallades 'Solens tjänare'. Radharkulten växte sig starkare och starkare, så småningom införlivades de omgivande öarna i teokratins Terne.

Religion

Ternierna tillber Radhar, solens son, den stora kristallens härskare och folkets gemensamma fader. Allt som sker är solens och därmed även Radhars vilja, olycka ses som en bestraffning för otillräcklig underkastelse. Det förekommer viss skepsis mot Solens tjänares metoder hos befolkningen, men nästintill ingen förnekar Radhars gudomlighet, då det skulle vara som att förneka solens existens. Det finns mängder av riter och festligheter som hålls till Radhars ära utan att Solens tjänare begär det.

Samhälle

Solens tjänare kallas den samhällsklass som styr över Terne och består av präster, krigare och handelsmän. Prästerna säger sig kunna tolka Radhars budskap och anser sig därmed vara berättigade att härska över folket genom krigarnas hjälp. För att få bedriva handel med de utlänningar som besöker ön måste man vara upptagen inom Solens tjänare.

Folket, som utgör den stora massan, sysselsätts normalt med matproduktion och en stor andel är fiskare. Odlingsmöjligheterna för spannmål är inte fördelaktiga, så Terne byter sina kryddor, sällsynta örter och mästerligt vävda tyger mot spannmål.

En underlig aspekt av Ternes rättsystem är att förövaren normalt sett inte är den som bestraffas hårdast (sällan mer än stympning). Brott mot solens vilja åtgärdas istället genom att det äldsta barnet (eller om barn saknas den närmsta släktingen/vännen) offras till solen genom att denne kastas ned i det avgrundslika hål som ligger vid kristallbergets fot. Detta system har gjort invånarna till ett särskilt underkuvat folk som ständigt fruktar solens hämnd.

Intressanta platser

Kristallberget är en viktig plats inom Ternes kultur och historia, delvis tack vare att området är högmagiskt för heliotropi. Det som främst intresserar magikerna är dock det till synes avgrundslösa hålet vid roten av berget. Utländska magiker sägs ha planerat att undersöka hur hålet ser ut och fungerar. Problemet är att det inte är omtyckt hos Solens tjänare med utländska besökare, allra minst vid Kristallberget.

Fakta om Terne

Statsskick: Teokrati under Solens tjänare.

Statsöverhuvud: Solens ställföreträdare Radhamnar.

Rättsväsende: Solens tjänare dömer utifrån den religiösa doktrinen.

Areal: 1.800 km².

Invånarantal: Cirka 6.000.

Befolkningstäthet: 3,3 invånare per km².

Befolkning: Ternier (vanarer) 99%, Övriga 1%.

Språk: Tern.

Huvudstad: Terne, 1.500 invånare.

Huvudnäring: Fiske, kryddförsäljning.

Handelsvägar: Sjövägen till Cirefaliska samväldet, Stora arkipelagen, Consaber och Ebhron.

Import (i stort): Spannmål.

Export (i stort): Örter, kryddor och tyger.

Militära resurser: Omkring 200 tempelvakter.

Religion: Radhandyrkan 99%.

Vänner: Inga, de har dock handelskontakt med cirefalierna, sabrierna och ebhroniterna.

Fiender: Inga.

Myntfot: De flesta mynt accepteras.

GRAND LUXE

EON

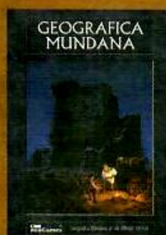
Eon är ett klassiskt fantasyrollspel med alla de element man förväntar sig av ett sådant. Med alver i de djupa skogarna, dvärgar gömda i bergen, troll och vättar som stryker omkring, mäktiga magiker med kraftfulla besvärjelser och stolta och hedervärda riddare blir Eon en komplett och mäktig fantasyupplevelse.

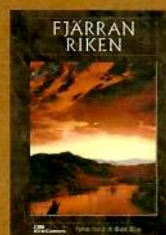
Med Eon får du möjligheten att uppleva äventyr i en värld vitt skild från vår egen. Det är endast din egen fantasi som sätter gränserna, samtidigt som du kan vara säker på att Eon ständigt kommer att förse dig och dina vänner med nya utmaningar, äventyr, faror och spänning. Eon är skapat med nyckelorden realism, spelbarhet och konsekvens som rättesnöre. Alla regler fungerar enligt samma grundprinciper, vilket gör dem mycket lätta att lära sig och att komma ihåg, även för de som inte har spelat rollspel förut.

Eon utspelas i fantasyvärlden Mundana, vilken är en mycket gammal värld, med fornlämningar, ruiner och gamla myter och sägner. Mundana ger möjligheter att spela i vitt skilda miljöer och allt från primitiva vildmarksäventyr till sofistikerade stadsintriger stöds.

Eon är grundregelboken i en hel serie med tillbehör, vilket ger stora möjligheter att expandera spelet och äventyren. Just mångfalden av tillbehör skänker Eon en extra dimension som många andra liknande spel saknar. Reglerna i denna upplaga är kompatibla med allt tidigare utgivet material.







Detta är en exklusiv begränsad upplaga av Eon II regelbok (320 sidor) som dessutom även innehåller böckerna Geografica Mundana (160 sidor) samt Fjärran riken (32 sidor). Totalt innehåller denna bok alltså hela 512 sidor. Boken är bunden med extra starkt trådbinding. Tre stora färgkartor medföljer också.

Eon är ett rollspel från
neoGames®

Författare: Carl Johan Ström, Marco Behrmann, Krister Sundelin, Daniel Lehto, Dan Johansson, Johan Söderström, Anton Wahnström, Jonas Nelson.

Denna specialupplaga innehåller den andra reviderade upplagan av reglerna (Eon II).

#5095

